

Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
N° 110 juillet/août 2
Le magazine des conso
SPÉCIAL
GAMECUBE, XBOX, PLAYSTATION 2, GAME BOY ADVANCE
E3 2001
600 photos ! 130 jeux passés au crible !
FINAL FANTAS
LE FILM ET LE J
DES IMAGES INÉDITE
Les Tests ultimes de l'été : Gran Turismo 3 A-Spec
Onimusha Warlords (PS2), Sonic Adventure 2
Crazy Taxi 2 (DC), Alone in the Dark 4
Escape from Monkey Island
La Game Boy Advance se la donne grave
Final Fight One, Castlevania Circle of the M
Mario Kart Advance, Rayman Adv
T 4161 - 110 - 35,00 F - RD

DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME

'efficacité n'a jamais senti aussi bon.





Nouvelle donne !

L'E3. Le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo. Pour l'occasion, tout le monde met les petits plats dans les grands en se montrant sous son meilleur jour. Tous les éditeurs et constructeurs sont présents, et l'événement interplanétaire est soumis aux regards passionnés et intraitables de tous les joueurs de la planète. La cuvée 2001 aura, comme jamais, fait vibrer les participants... et les internautes de tous les pays ! Les trois constructeurs, enfin décidés à lâcher leurs bêtes de combat, se livrent une joute vidéo-ludique sans précédent. Aux premières démos de jeux PS2 répliquaient les titres encore « inconnus » de la GameCube, eux-mêmes suivis de près par les produits Xbox. Chacun semblant défendre becs et ongles, non seulement son territoire, mais également les parts de marché que les maîtres en marketing de chaque firme avaient déjà méticuleusement calculées pour les années à venir. Chacun y alla de son credo, l'un avançant le pion du online massif (dont on sait que ce n'est pas encore pour demain), l'autre tablant plutôt pour le jeu pur et dur (sera-ce suffisant ?) et le dernier, enfin, qui observe et apprend (pour combien de temps encore ?). Respectivement, Sony, Nintendo et Microsoft ont tous une pierre à apporter à l'édifice du jeu vidéo... Encore faudrait-il qu'aucun d'eux n'ait envie de la jeter à la figure de l'autre ! Car la bataille, si bataille il y a, risque d'être rude, même s'il est vrai qu'une cohabitation (pure utopie ?), voire une Pax Ludica, est permise. Souhaitée ? Les joueurs, une fois n'est pas coutume, en sortiraient gagnants, et les éditeurs pourraient enfin se consacrer aux jeux, et uniquement aux jeux ! Ironie du sort, Sega le maudit pourrait bien tirer les marrons du feu de cette future grande explication annoncée (voulue ?) ici et là !
En attendant des lendemains qui (dé)chantent, jetez-vous sans plus attendre sur les 90 pages spéciales consacrées à l'E3 et éclatez-vous les rétines ! Excellentes vacances à tous !

Trazom

Silent Hill 2 © Konami

sommaire

La PSone est-elle morte ? En tout cas, on y retrouve dans ce numéro tous les signes avant-coureurs. En effet, si vous avez remarqué, il n'y a qu'un seul test dédié à cette console dans le Joypad de ce mois (il est vrai que certains éditeurs se mettent à ne plus du tout les envoyer…). Nous vivons plus que jamais une période de transition, avec comme événement-clé, pour marquer le coup, le fameux E3 de Los Angeles. Il faudra désormais compter avec les consoles nouvelle génération. On prend, par la même occasion, un sacré coup de vieux…

Le booklet soluce Alone in the Dark 4

Sonia Jensen, alias la « Lutaine », vous a préparé une soluce qui vous permettra de triompher du jeu d'Infogrames sans vous investir intellectuellement. De quoi « tripper » en toute quiétude, avec un bon verre de jus de fruit à la main et une grosse bûche dans la cheminée. En attendant un bain revigorant aux extraits de jojoba…

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubrique : Julien Chièze
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Merci à Viviane Fitas
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen, Jean-François Morisse, Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadène, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°s) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Final Fantasy X © Square Co. Ltd. 2001

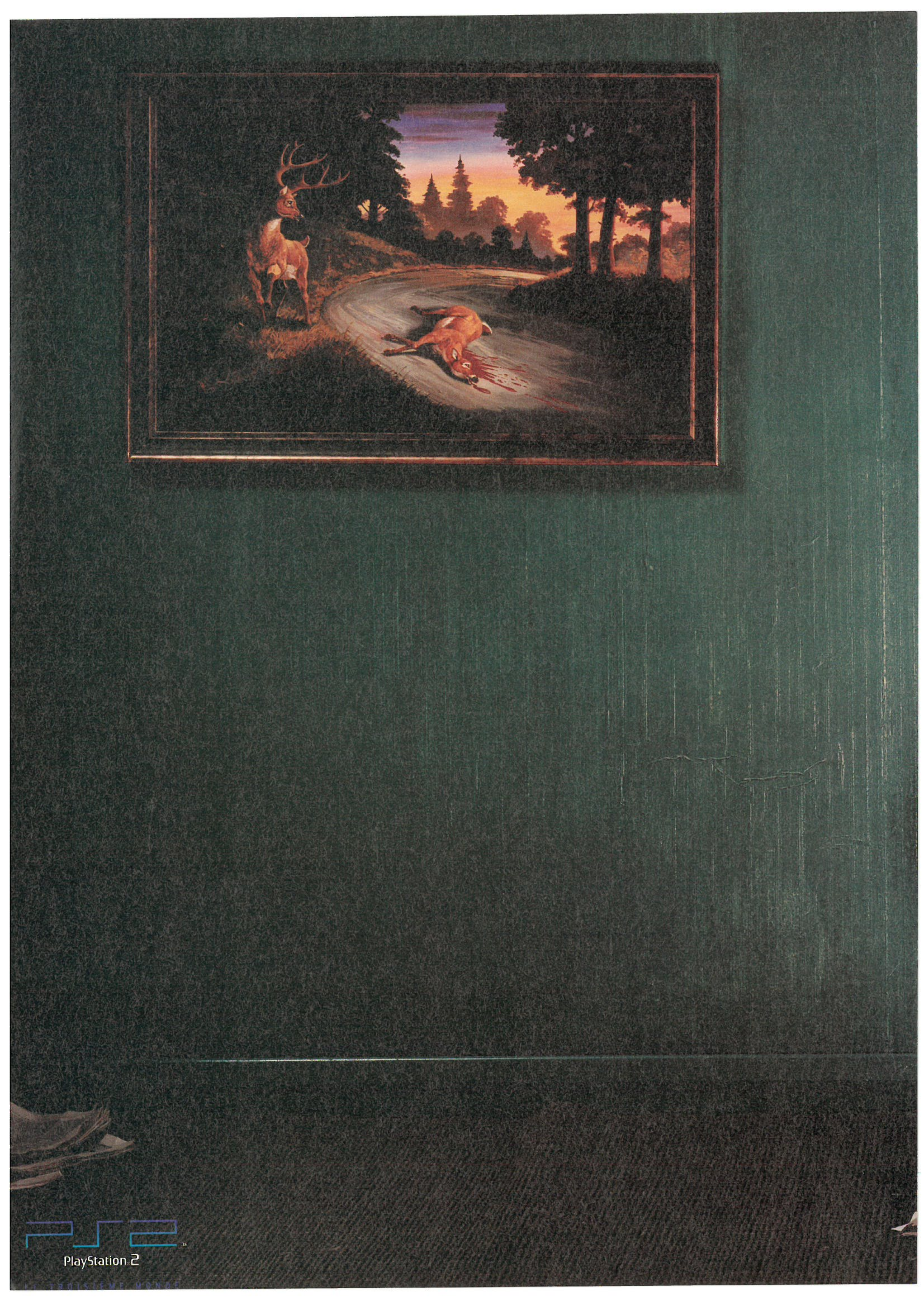
Commission paritaire : 0305K73360



Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

La nouvelle édition de l'E3 vous fera découvrir les nouveautés qui alimenteront nos rubriques pour plus d'un an et demi au moins ! C'est en tout une centaine de pages explosives qui vous feront pleurer de bonheur ! Mais nous préférons maintenir le suspense et vous expédier illico presto à la page 42. Vous allez périr !




PS2™
PlayStation 2
LE TROISIÈME MONDE


GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

FINAL FANTASY : LES CRÉATURES DE L'ESPRIT





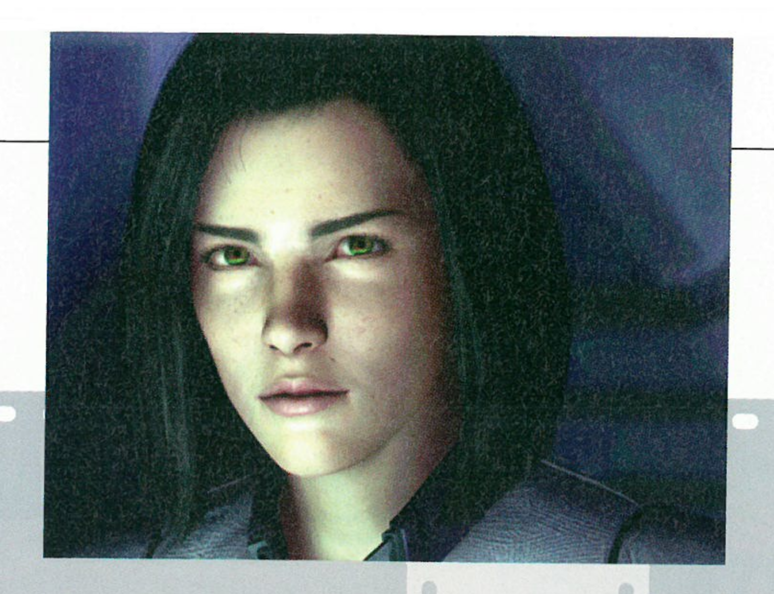
assister en avant-première à la projection de 20 minutes du film événement de Square Pictures procure un florilège de sentiments contrastés. Même en format réduit, prendre contact avec Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit ne peut laisser insensible. De l'excitation, des frissons d'émerveillement, mais aussi un peu, beaucoup de frustration. En effet, si en quelques minutes, il est quasiment impossible de se forger une solide opinion sur la qualité du scénario, l'enveloppe esthétique vous happe instantanément, projetant votre imagination vers des sommets encore inconnus. C'est une certitude, le travail colossal abattu par les infographistes de Square fera date. La prouesse semblait inimaginable, et le fossé séparant Final Fantasy aux « essais » de Disney et DreamWorks laisse rêveur. Textures au grain sidérant, réalisme des animations faciales, gestuelles troublantes de naturel, doublages américains particulièrement convaincants (la synchronisation labiale est, à ce titre, irréprochable), bruitages bien pêchus... sincèrement, il n'y aurait peut-être que les musiques, un peu trop typées blockbusters hollywoodiens puisque Nobuo Uematsu n'est malheureusement pas de la partie, remplacé par Elliot Goldenthal (Alien 3, Sphere, Heat), qui resteraient en marge de cette œuvre d'ores et déjà impressionnante. À quelques semaines de la sortie du film, profitons-en pour nous plonger un peu plus dans cette histoire où la science-fiction devrait retrouver ses lettres de noblesse.

Par Gollum

À PARTIR DU 15 AOÛT, FINAL FANTASY LES CRÉATURES DE L'ESPRIT S'APPRÊTE À FAIRE BASCULER LE CINÉMA DANS UN NOUVEL UNIVERS. À L'HEURE OÙ LE VIRTUEL TRANSCENDE LES ÉMOTIONS, LES FANTASMES REJOIGNENT ENFIN LA RÉALITÉ. BIEN AU-DELÀ DES ÉBAUCHES MADE IN DISNEY ET DREAMWORKS, SQUARE RÉVOLUTIONNE LE SEPTIÈME ART...

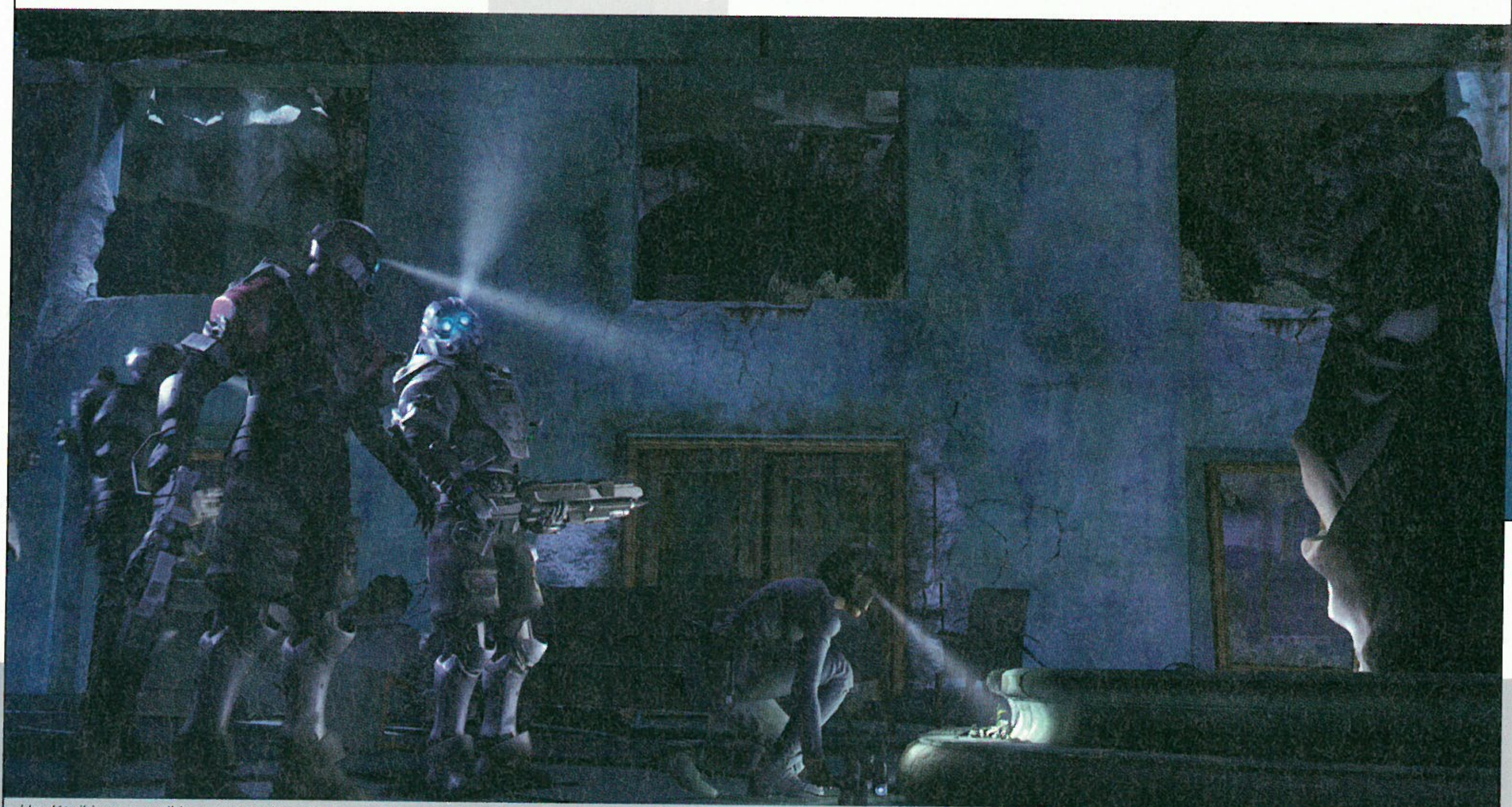
Il était une fois... Hollywood

En 2065, de mystérieux fantômes extraterrestres ont envahi la Terre. Se nourrissant en extrayant l'énergie de toute forme de vie sur Terre, ces êtres aux formes éthérées sèment la peur et la désolation. La population mondiale est presque anéantie. Seule une poignée d'hommes et de femmes parviennent encore à subsister dans ce chaos innommable. Pourtant, alors que chacun devrait s'allier dans le but de reconquérir notre planète, deux clans vont s'opposer sur la manière de détruire la menace extraterrestre. D'un côté, les troupes du sombre général Hein sont convaincues que le seul moyen de libérer la Terre passe par l'utilisation d'une arme de destruction totale, tandis qu'un groupuscule conduit par Aki, une scientifique, s'engage sur un chemin aussi dangereux que complexe. Il s'agit en effet de mener à bien la reconstitution d'un rythme spirituel qui devrait chasser les fantômes et protéger les êtres vivants. L'aventure est risquée, mais ils n'ont plus rien à perdre. Leurs amours, leurs rêves et leur futur sont en jeu. Les cinéphiles avertis ne pourront s'empêcher de sourire devant l'avalanche de clins d'œil à de nombreux films hollywoodiens... avec en tête l'excellent *Starship Troopers* de Paul Verhoeven. Néanmoins, la production de Hironobu Sakaguchi semble s'articuler entre action et sentiments. Amitié, trahison, amour... Final Fantasy a été pensé pour faire réagir son public. Pour les fans du jeu, à l'heure où nous rédigeons ces lignes, mis à part l'apparition traditionnelle du personnage de Cid, aucun élément propre à la saga des FF n'a été révélé. Toutefois, même si le cadre n'a que peu de rapport avec celui des jeux, il est plus que probable que certaines références feront leur apparition. Souhaitons-le, en tout cas. Toutefois, nous ne nous attarderons pas plus aujourd'hui, notre volonté étant de laisser la place aux images, seuls éléments réellement capables de vous faire percevoir la force de ce long métrage d'animation... au-delà du réel.





Ceux qui voudront absolument chipoter noteront une légère raideur dans la nuque des personnages. Un autre point : Aki est beaucoup plus belle triste... que souriante. Il fallait le souligner.

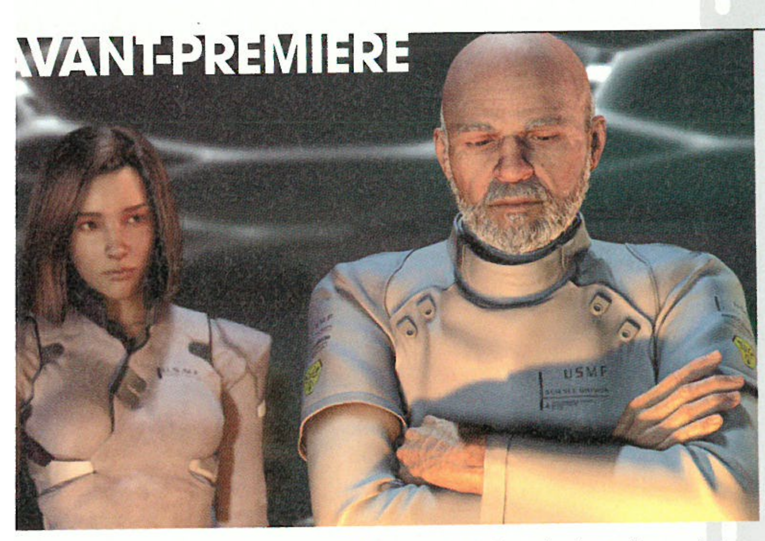


Un détail imperceptible sur cette image : la poussière condensée dans cette pièce délabrée traverse les faisceaux lumineux. Le jeu des lumières et la classe des armures sont à couper le souffle.



L'inspiration Starship Troopers paraît ici évidente, mais très sincèrement, qui s'en plaindrait ?

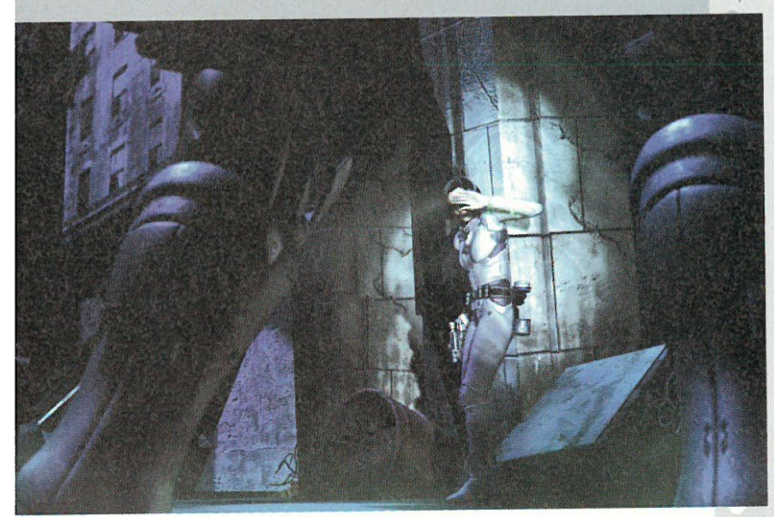




Personnage récurrent de l'univers Final Fantasy, Cid prend ici les traits d'un professeur dont les convictions semblent déranger le pouvoir du Conseil. Je vous laisse aussi halluciner sur les détails de la barbe.



Nombreuses, les séquences d'action s'annoncent réellement explosives.



Chez Square Pictures, l'art de la mise en scène est maîtrisé avec un sens dramatique assez prononcé. À noter aussi l'excellent travail sur la propagation des sources lumineuses.



Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit s'adressera à un public mature, amateur de science-fiction. Les séquences-chocs devraient se multiplier, entraînant le destin des héros jusqu'à de périlleuses extrémités.

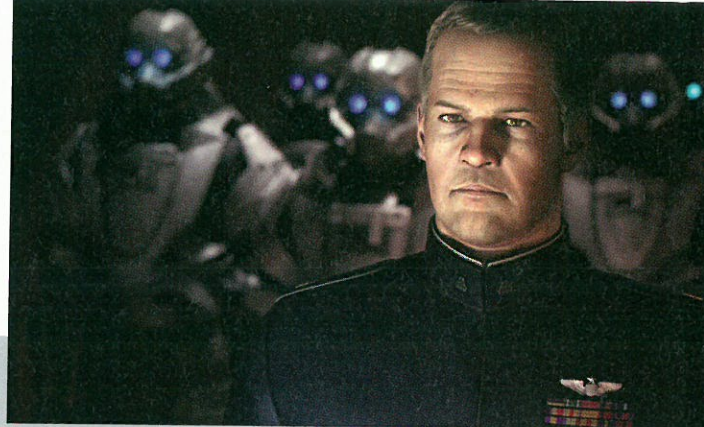


Fidèles à leur réputation, les artistes de Square nous offrent un déluge d'images aussi irréelles que somptueuses. Au gré des rêves tourmentés d'Aki, la poésie n'est jamais très loin.





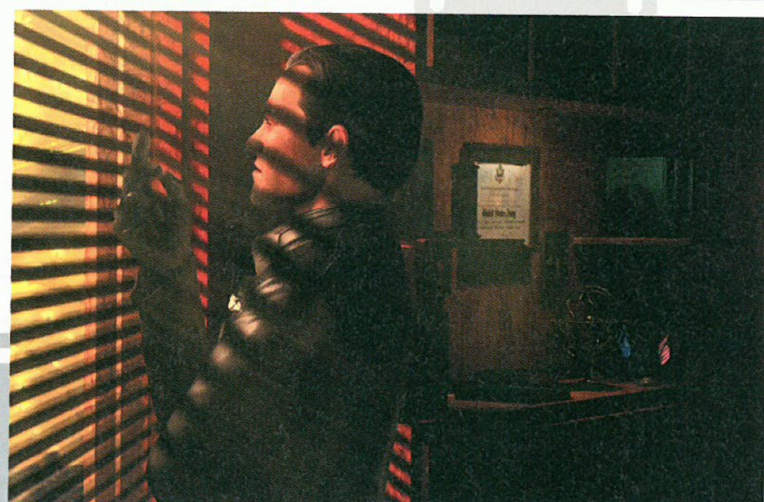
Lors de sa mission, l'escouade menée par Gray et Aki n'arrête pas de s'émerveiller devant la qualité ahurissante de la texture des roches. Accessoirement, leur recherche s'oriente vers un sac au contenu bien mystérieux.



Même si les différents personnages sont bien stéréotypés (Gray ressemble à s'y méprendre à Ben Affleck), chacun dispose d'un sacré charisme.



Lorsque Gray pose son regard sur Aki, le talent des graphistes de Square pulvérise sans concession les pâles efforts de Disney et DreamWorks en matière de rendu des visages. Hallucinant.



Le subtil jeu de lumière présenté dans cette scène se révèle d'un surprenant naturel.



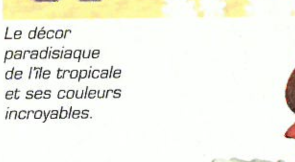
Toutes les sorties de ces prochains mois

Bon, surtout ne vous fiez pas au faible nombre de News européennes et japonaises. Arrêtez de chialer comme une gonzesse en maudissant El Chuppa Cabra, reprenez-vous et tournez les pages rapidement, zou, direction la page 42, la guerre, p'tit gars, c'est là-bas que ça se passe ! Vous y trouverez un big compte rendu du salon de l'« Iquiube », soit un bon petit million de titres chroniqués... au moins. En gros, pour résumer la situation, la PlayStation 2 s'apprête à sortir de sa torpeur avec des titres-surprises vraiment convaincants, Nintendo a évidemment fait forte impression, enfin, si la Xbox a légèrement raté ce salon en accumulant les bourdes (des kits de développement à la place de console, une manette bien pourrave), ne sous-estimons pas la machine de Billou. La bête a des ressources ! Bref, comme vous pourrez le constater en parcourant ces 101 pages d'exclu (!), ce n'est vraiment pas le moment de crever ! Pour une fois, blasphémons en criant tous en chœur : vivement la rentrée !!!



Mario Kart Advance GBA





Le décor paradisiaque de l'île tropicale et ses couleurs incroyables.



Mario Kart Advance

Depuis qu'elle est arrivée à la rédac, la Game Boy Advance s'est imposée comme la console la plus marrante du marché. Nul doute que Mario Kart fera partie du top des jeux GBA !

Voici donc le champion toutes catégories des jeux de kart, maintes fois copié, mais jamais égalé ! On ne compte plus les Disney Racing, Muppet Racing et autre Woody Woodpecker Racing. Tous les héros de dessins animés dont on veut faire un jeu vidéo sans vraiment trop d'imagination se retrouvent dans ce style pourtant à jamais symbolisé par l'image d'un petit Mario sur une piste remplie de carapaces de tortues. Après la N64, il semblait donc quasi-inévitable d'avoir une version Game Boy Advance de ce titre. Et comme ce n'est pas le genre de Nintendo de louper une occasion de faire un hit, voilà donc Mario Kart Advance. Bon, c'est vrai qu'on vous en parle depuis maintenant quelques numéros, mais depuis l'E3, il est encore plus terrible ! Entre Julo qui joue à Dracula dans son lit, Angel, Gollum et Kendy qui font des concours de F-Zero dans le couloir et tous les autres qui s'éclatent sur Bomberman Story, on peut dire qu'une fois que Mario Kart sera arrivé, la vie sociale de vos serviteurs ne sera plus que souvenir !



Comme toujours, les carapaces rouges à tête chercheuse feront des dégâts.

GAME BOY ADVANCE

Éditeur : Nintendo
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Août 2001
Sortie en Europe : Fin 2001



Dernières nouvelles !

Enfin une date de sortie un peu plus précise pour le marché japonais. Dans un premier temps, le jeu sera disponible aux environs du mois d'août, pour ensuite connaître une rapide commercialisation mondiale. Rapide car Nintendo a, depuis la N64, toujours fait preuve d'une incroyable célérité en ce qui concerne la distribution en version française de hits fraîchement sortis à l'étranger. On pourra voir les exemples de Zelda ou autres Perfect Dark parvenus sur le marché français un ou deux mois seulement après la sortie américaine ou japonaise. Enfin bref, sachez que ce Mario Kart Advance devrait nous réserver quelques surprises. Ne serait-ce qu'au niveau de la réalisation elle-même, surprenante à plus d'un titre. Le mode 7, toujours irréprochable, est complété en fond d'écran par un scrolling différentiel sur un ou deux plans. Ce scrolling donne une grande impression de profondeur, et ce même sur une petite console comme la Game Boy Advance. Parmi les modes de jeu proposés, on se retrouve, outre le mode Cup classique, avec un mini-jeu à base de ballons à crever, à la manière de la version N64. Bien entendu, Nintendo pense aux enfants avant tout, et pour épargner leurs petites bourses, le jeu sera donc jouable à plusieurs avec une seule cartouche, et quelques câbles Link bien entendu !

en bref



CRYO TENTE DE NOUS BREAKER !

Au cours d'une visite dans un magasin de jeux vidéo, qu'est-ce que je trouve en rayon ? Roland Garros 2001 sur PSone ! C'est marrant, Cryo ne nous a pas envoyé la version testable. Faut dire que la bêta de la preview était tellement mauvaise qu'elle nous avait bien fait marrer ! Pas la peine de vous dire d'éviter de l'acheter, ça coule de source ! Comme dirait M6, carton rouge pour Cryo !



TÉLEX

Supeeeeeer ! THQ vient d'annoncer la sortie de Star Wars Jedi Power Battle sur Game Boy Advance. Ce titre, développé par HotGen Studios, bénéficiera d'une sortie mondiale à l'automne prochain. Mmm, cachez votre enthousiasme...

UN SITE OFFICIEL POUR UNREAL CHAMPIONSHIP !

Après le succès rencontré cette année à l'E3, le site officiel d'Unreal Championship sur Xbox voit enfin le jour. La page contient des tas d'esquisses et de clichés du jeu. L'adresse de circonstance : www.unreal-championship.com bien évidemment ! Les fans de frags vont s'en délecter à outrance !



ÉMULATION SUR XBOX ?

Les créateurs de l'émulateur d'arcade M.A.M.E. prévoient de sortir une version pour la Xbox, permettant aux joueurs de regoûter aux anciens titres des machines de café. Des tests sur des Rom datant des années 80 ont fait état de 60 images par seconde en guise de frame rate ! En ce moment, l'équipe travaille sur le codage des jeux Neo Geo... Hum...



SI VOUS N'AVIEZ PAS UN SYSTÈME D'ÉCOUTE PRÉ-INSTALLÉ, NOUS N'AURIONS PAS PRÉ-INSTALLÉ NOTRE LECTEUR MP3*.

AOL EST LE SEUL À INTÉGRER D'ORIGINE UN LECTEUR MP3*.

Dame Nature vous a doté d'oreilles pour entendre et AOL de tout ce qui est utile pour écouter de la musique sur Internet. Ainsi, après avoir téléchargé des fichiers mp3*, nul besoin d'aller chercher un lecteur à la fiabilité douteuse. Tout est là pour que vous profitiez au maximum de la musique sur Internet.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR



ous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.

MAINTENANT VOUS ÊTES EFFICACE SUR INTERNET



Wild Arms 2 était, lors de sa sortie, passé complètement inaperçu. La raison ? Une communication défaillante, pas d'adaptation française et un scénario assez classique. Wild Arms 3 connaîtra-t-il aussi ce fâcheux destin ? Au vu des premières photos, on peut dire que non : graphismes en Toon Shade, réalisation prometteuse et animation de qualité, voilà pour les apparences. En ce qui concerne le système de jeu, si ce troisième volet se nomme Advanced, ce n'est pas en rapport avec la portable de Nintendo, mais bel et bien pour expliquer que les game-planners se sont super pris la tête sur un nouveau style de combat.



Jet Endoru semble bien pompé de Yuterald, le héros d'Evergrace.

Wild Arms Advanced 3rd



Éditeur : Sony C.E.I.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Novembre 2001
Sortie en Europe : N.C.

Le premier volet était sorti en France deux ans après le Japon. Quant au second, on n'y a jamais eu droit. Espérons que ce nouvel opus connaisse enfin un avenir chez nous...

Le scénario ainsi que les photos des combats sont encore tenus secrets par Sony...

Baston de groupe

À la manière de FF9, quatre personnages seront disponibles durant les combats. Chacun d'eux possède le « Force Ability », une jauge récurrente aux trois Wild Arms, qui, une fois remplie à force de s'en prendre plein la tronche, permet d'utiliser les capacités de nos amis. Voici donc les aventuriers que vous aurez la joie de contrôler. Le beau héros du jeu, qui s'annonce pour l'instant plus ou moins comme le protagoniste de l'histoire centrale, c'est Jet Enduro. Rien à voir avec une épreuve de sport mécanique : ce jeune garçon est un chasseur de primes un peu spécial. Il a l'air bien gentil comme ça, mais c'est en fait un petit voleur qui ne respecte les règles d'aucune guilde, dans le seul but de s'enrichir. Et vu le nombre de personnes qui lui en veulent, il décida alors de devenir un « island crosser ». À côté de lui, Virginia Maxwell, une jeune vierge en tenue de soubrette, mais armée de deux gros pistolets qu'elle manie plutôt bien. Elle faisait partie d'un petit village dans lequel elle causa un accident encore bien mystérieux. Après ce petit problème, elle décide de devenir une « island crosser ». Passons ensuite au personnage super classe du groupe, Clive Winslet. Long manteau, petites lunettes, c'est le chasseur de primes le plus classe du monde. Quant à Gallows Caradine, c'est le personnage mystérieux du groupe. Avec son look d'indien, il ne pouvait échapper à l'archétype du gars qui porte une lourde responsabilité sur ses épaules, et c'est gagné ! Il est l'un des derniers gardiens de la tribu des Baskars, et doit partir en voyage pour une bien étrange mission. Bien entendu, un scénario bien ficelé fera que ces quatre personnages se rencontreront et partiront ensemble à l'aventure. En pénurie grave de RPG actuellement, la PS2 aura-t-elle enfin celui qu'elle mérite ? Quel suspense...





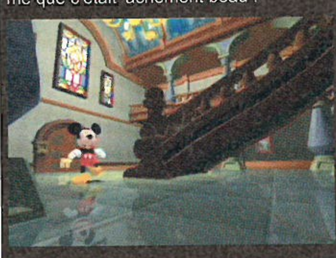
Virginia est un personnage inspiré de la nymphomane qui sentait la poudre, Calamity Jane.

en bref



MICKEY GAMECUBE

Capcom a récupéré les droits d'adaptation de Mickey sur GameCube et compte faire un titre de plate-forme avec une pointe d'aventure. Graphiquement, c'est magnifique, on est très proche de la qualité dessin animé avec une représentation en 3D accompagnée de plein d'effets du genre réflexion de textures et tout et tout. On a eu l'occasion de voir « keymi la risou » évoluer à l'intérieur d'un château : on confirme que c'était 'achement beau !



TÉLEX

Ubi Soft a passé un accord avec Digital Anvil Holdings afin de distribuer dans le monde entier Loose Canon sur toutes les consoles du marché. Rappelons que le titre créé par Tony Zurovec est un jeu d'action dans lequel le joueur incarne un chasseur de primes. Affaire à suivre.

TOMB RAIDER ET INKJET FONT LA PAIRE

Le fabricant d'encre Inkjet s'est associé avec Eidos Interactive pour faire la promotion du film *Tomb Raider*. Ainsi, lorsque vous achetez un kit de démarrage Inkjet (259 F), vous bénéficiez en supplément du premier épisode du jeu ! L'opération devrait débuter dès le mois de juillet et prendre fin d'ici un an.



TÉLEX

Splash Down ne sera pas l'unique jeu de scooter des mers sur PlayStation 2, Eidos vient effectivement d'annoncer la sortie de Wave Rider sur la machine de Sony. Les développeurs nippons d'Opus Corporation, qui ont bossé avec le team Kawazaki, nous promettent un rendu de l'eau hyper réaliste. Le jeu est prévu pour cet hiver.

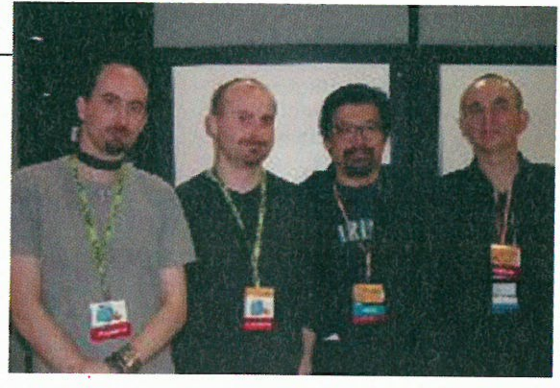
LE ROI DE LA 3D

Pour la deuxième année consécutive, Namco participe au Siggraph 2001, un concours de séquences en images de synthèse organisé par « The Association for Computing Machinery ». Ils avaient gagné l'année dernière avec Tekken Tag Tournament, mais cette année, ils ont présenté deux films originaux : *Nostalgia* et *Anjyu*.



Vu du Japon

Bonjour amis Français ! Ici, c'est Koji Aizawa qui vous parle ! Rédacteur en chef de *Famitsu DC* au Japon, je serai aussi rédac' chef de *Famitsu Xbox* à la fin de l'année. Voici mes quelques impressions sur le salon de l'E3. Pour commencer, il faut dire que Nintendo a fait fort. Leur conférence était excellente, avec une présentation très amusante de M. Miyamoto. Je dois d'ailleurs dire que j'ai été impressionné par son niveau d'anglais. La plupart des visiteurs trouvent cela normal, alors que nous, Japonais, avons plutôt pour habitude de nous exprimer dans notre langue natale et de laisser faire le traducteur. Pour ce qui est de la GameCube, j'espère qu'elle ne souffrira pas du syndrome qui frappe la GBA et la N64, à savoir des jeux d'éditeurs tiers qui ne se vendent pas pour cause de supériorité d'intérêt des jeux Nintendo... Quant à Microsoft, ils doivent prendre plus conscience du « console-style » ! Je pense que beaucoup de visiteurs ont dû être déçus par le stand. Pourquoi un espace si petit ? J'ai entendu maintes fois que la politique de la Xbox était différente de celle des PC. Pourtant, le stand était placé dans le hall Sud, avec tous les jeux PC. Cela ne faisait pas très « nouvelle console » et restait plutôt plat. Très peu de killer-apps pour nous, les Japonais. Dead or Alive 3 et Jet Set Radio Future uniquement, que l'on ne pouvait voir d'ailleurs qu'en démos tournantes. Il faudrait que la Xbox possède plus de titres exclusifs, comme Super Smash Brothers, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X ou encore Virtua Fighter 4. La Xbox est très puissante et le développement est facile sur cette machine. Mais les meilleures compagnies de jeux japonaises n'ont pas décidé de faire beaucoup de titres exclusifs à cette console, mais plutôt de simples portages. J'ai écrit beaucoup de choses sur la Xbox, et je connais très bien les équipes de développement. Je sais donc qu'ils ont beaucoup de projets encore secrets, qu'ils vont, j'espère, dévoiler durant l'été. Sega : en un mois, ils sont parvenus à faire des choses incroyables ! Si vous aviez pu voir leur stand, vous auriez pu croire à une résurrection. Les nombreux jeux sur toutes les plates-formes prouvaient bien la bonne santé de l'éditeur. Je suis persuadé que Sega sera la clé de la prochaine guerre des consoles. Sony : on sent le succès, mais aussi la peur. La console a une tête de vainqueur ; malheureusement, on sent qu'ils sont sur leurs gardes vis-à-vis des nouvelles consoles. Une preuve de leurs craintes : la taille de leur stand, démesurée par rapport à ce qu'ils avaient à y montrer. Qui va être le numéro 2 ? Telle était la question posée par Mr Hirai, chargé de communication de SCEA. Et bien entendu, les fêtes ! C'est grâce à toutes ces soirées riches en nourriture et en musique, que l'on peut s'assurer de la bonne santé du département communication des divers acteurs de la scène. Les meilleurs petits fours étaient, cette année, chez Nintendo. Merci de m'avoir lu et bonnes vacances ! La photo de ce mois-ci a été prise en compagnie de Peter Molyneux (à droite) et son équipe !



Futur rédacteur en chef de Famitsu Xbox, Koji Aizawa, souriant, est entouré par Peter Molyneux (à droite) et deux des membres de son équipe.

Le dernier FPS à avoir vraiment marqué les amateurs, c'est sans conteste Half-Life. Ce qui a conquis essentiellement tient en deux choses : une campagne solo bien rythmée, bourrée d'imprévus et d'événements admirablement scriptés, et des ennemis particulièrement intelligents, voire vicieux (les marines d'HL resteront dans les mémoires). Red Faction a beaucoup appris de ce titre incontournable, surtout au niveau scénario et scripting. Nous nous y sommes essayés plus de 8 heures, et on retrouve agréablement ce qui a fait le succès de Half-Life, avec en plus un tas de trucs autour...



Au beau milieu d'une base de la Ultor, il s'agit d'être discret et de cacher les corps...

Red Faction



Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Juillet 2001

Nous avons enfin reçu la préversion de Red Faction. Après de longues heures de jeu, on attend la définitive avec impatience ! Clonant Half-Life à merveille et ajoutant bon nombre d'excellentes idées, Red Faction assure !

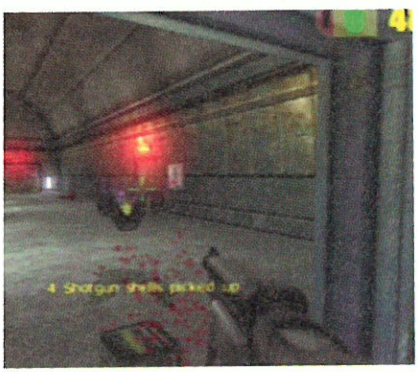


Le début du jeu

Tout commence dans les mines de Mars pour Parker, le personnage que vous allez incarner. Un mineur qui s'oppose bêtement à un garde de la Ultor, et voilà le début d'une révolution à laquelle votre participation sera plus que critique. Dès le début, Red Faction regorge de petits événements pour rythmer l'aventure, et utilise son fameux moteur Geo Mod, dont nous avons déjà parlé. En arpentant les couloirs de la mine à la recherche d'une sortie, vous pourrez détruire une partie du décor pour faire communiquer certaines galeries, et ainsi surprendre des gardes qui auraient pu vous attendre à une entrée plus classique. Une fois sorti de la mine, en utilisant au passage une foreuse blindée qui ne manquera pas d'écraser quelques bonshommes, un monde nouveau s'offre à vous : fuite, discrétion, affrontements épiques et véhicules surarmés (le fighter et sa gatling sont d'ores et déjà un grand moment), avec des armes nombreuses, agréables à manier et disposant de fonctions vraiment intéressantes (comme l'infrarouge du lance-missiles ou le bouclier pare-balles anti-émeutes). Red Faction tient bien son joueur en haleine, et s'il n'est pas révolutionnaire graphiquement, il offre un excellent moteur et une réalisation léchée. Au vu de cette version, le programme paraît fort alléchant, même si les ennemis ne semblent pas aussi futés que dans Half-Life... Un passage en infiltration nous aura donné pas mal de fil à retordre (sortir une arme et c'est l'alarme générale ; il faut cacher les corps correctement et jouer profil bas), et côté combats, certaines scènes font bien flipper (notamment l'affrontement contre un droïde de combat au sortir des mines). Nous devrions pouvoir vous livrer le test complet pour le numéro de septembre, non sans essayer toutes les possibilités de destruction massive des décors, apparemment fort savoureuses !



Remarquez, à gauche, l'une des traces de sang que vous avez laissées : elles sont incroyablement bien faites, prenant en compte l'angle de l'impact !



Sous l'impact du fusil à pompe, ce garde vole en arrière comme un pro !

en bref



IL FAUT SAUVER LE FION DE RYAN !

Sous l'Arc de Triomphe se trouve la tombe du soldat inconnu sur laquelle brûle en permanence une flamme. Un plaisantin y avait fait cuire des œufs avant de se faire interpeller, quelques années plus tôt. Cette fois-ci, c'est un homme qui s'est assis dessus ! Le fondement brûlé, il a été soigné à l'hôpital Bichat en urgence !

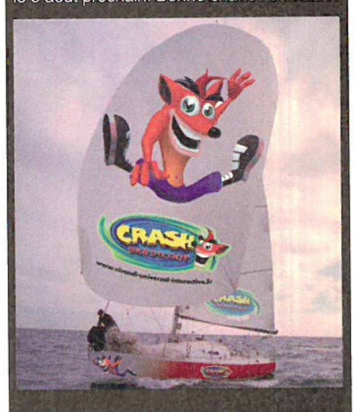


TÉLEX

Après avoir vendu près de 400 000 Crazy Taxi sur PlayStation 2 aux États-Unis, Acclaim ne s'arrête pas en si bon chemin et adapte le très bourrin 18 Wheeler American Pro Trucker. La DC était donc bien maudite...

CRASH BOAT

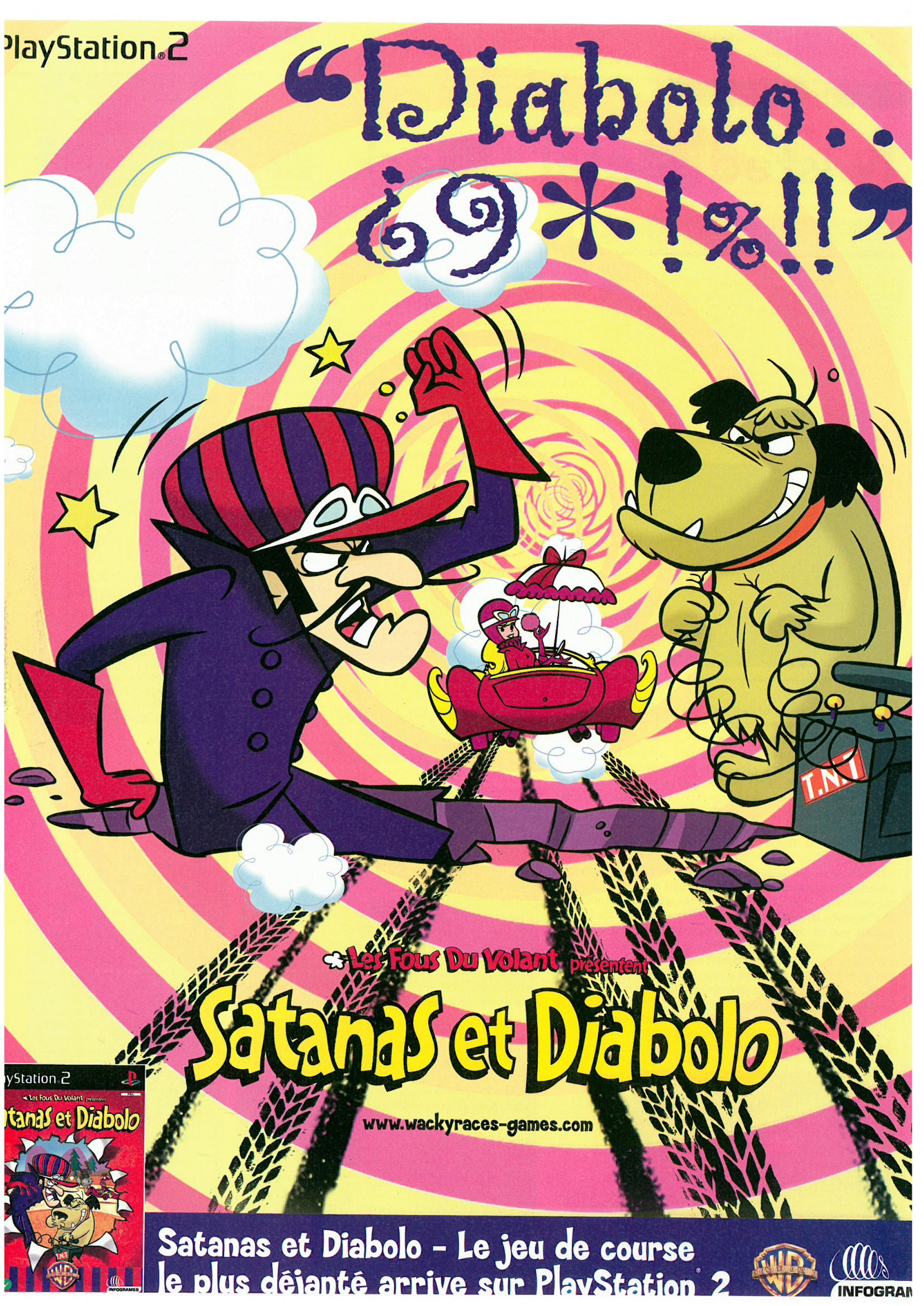
Pour la deuxième année consécutive, un bateau sera parrainé par le groupe VU Interactive Publishing dont Universal Interactive Studio fait partie. Pour orner l'embarcation, Crash Bandicoot pose fièrement sur la voile haute de plusieurs mètres. Vous pourrez le voir voguer lors de la 32e Solitaire du Figaro qui débutera le 5 août prochain. Bonne chance à Crash !



HÉRISSON AU FILET !

Les premiers Japonais qui se connecteront sur les serveurs de Phantasy Star Online 2.0, sorti au Japon lorsque vous lirez ces lignes, auront l'agréable surprise de tomber sur Sonic, Knuckles, Tails et même Robotnik. Ils leur raconteront des blagues dans le lobby, et ce jusqu'au 30 juin !




PlayStation 2
"Diabolo... ¿9*!%!!"
T.N.T
Les Fous Du Volant présentent
Satanas et Diabolo
www.wackyraces-games.com
Satanas et Diabolo - Le jeu de course
le plus déjanté arrive sur PlayStation 2
INFOGRAM

Twisted Metal : Black




Un embouteillage monstre devant le régénérateur de puissance.

Après quelques années d'absence, la série des Twisted Metal revient avec un nouveau volet intitulé Black. Toujours aussi bourrin, cet ancêtre de Vigilante 8, développé désormais sur PS2, vous permettra de piloter l'un des 14 véhicules de votre choix (dont certains sont à débloquer), sur des arènes plus ou moins grandes. Les capacités de la PS2 permettent un affichage de 60 images/seconde, sans clipping, et gèrent par la même occasion des conditions climatiques changeantes (pluie, neige...). Afin d'éliminer vos adversaires coriaces, les nombreuses armes disséminées dans ces arènes devront être récupérées pour augmenter votre capital dégât. Quel que soit le mode de jeu choisi (Story, Challenge, Endurance ou Multijoueur), les explosions seront légion et massives. Bien que les premiers volets se soient vendus à plus de 5 millions d'exemplaires aux États-Unis, ce Twisted Metal : Black ne devrait séduire qu'un public restreint dans notre hexagone.
Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2001


Cette vue splittée permet d'avoir des yeux dans le dos !



F1 2001

Juste une petite news super rapide pour vous parler de la prochaine simulation de Formule 1 d'EA Sports (quoi, déjà ?). J'vous promets, ça ne sera pas trop long ! L'éditeur américain est venu nous rendre une petite visite pour présenter une première version jouable. Bien sûr, le bilan est sans surprise. Si F1 2001 procure de bonnes sensations de vitesse, pour le moment, le pilotage en mode Simulation manque singulièrement d'intérêt. James Hawkins, le « producer », nous a avoué viser un large public, mais bon, il serait quand même temps de profiter des capacités des consoles nouvelle génération pour prendre des risques et offrir quelque chose de vraiment nouveau aux fanas de course de monoplaces. Sinon, au chapitre des nouveautés, on note l'apparition d'un mode Challenge qui permettra, une fois complété, d'accéder au championnat, et des arrêts aux stands interactifs. Les développeurs ont également revu les routines d'Intelligence Artificielle. Pour finir, les conditions météorologiques pourront évoluer durant la course. Un plus appréciable. Le jeu sortant cet automne, espérons simplement qu'EA Sports ne mise pas uniquement sur sa notoriété et aille au delà de la simple réactualisation en modifiant les modèles de conduite en mode Simulation. Voilà, on a fait le tour du problème, maintenant, la roue est dans leur camp...
Éditeur : EA Sports • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2001







Les graphismes sont beaucoup plus chaleureux que ceux de F1 2000.

en bref



TOUCHE PAS À MA MEUF

Un septuagénaire israélien a légèrement blessé à coups de couteau un individu qu'il soupçonnait de draguer sa femme, elle-même âgée de 68 ans. Le mari jaloux a pris à partie l'autre homme, âgé d'une cinquantaine d'années, alors que tous trois faisaient la queue devant les bureaux des services de l'emploi dans la ville de Dimona.

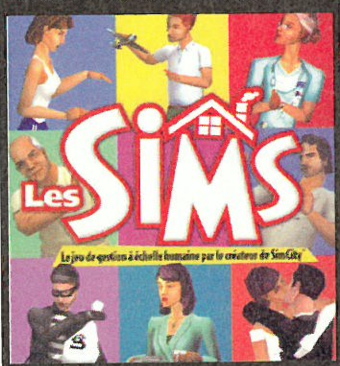


TÉLEX

Laurent Boby, qui occupait le poste de directeur marketing chez Sega France depuis septembre 2000, vient d'être promu directeur général. Voilà, c'était juste un petit télex à caractère informatif.

LES SIMS AU CINÉMA ?

Ou comment porter le concept de Loft Story sur grand écran. Le jeu de simulation d'Electronic Arts est actuellement en développement chez Warner Bros et devrait mettre en scène 2 joueurs surpuissants qui contrôleront « pour de vrai » l'évolution d'une famille américaine. Soutenons dès maintenant la candidature de Miss Loana, bimbo universelle.



SEGA À L'ATTAQUE

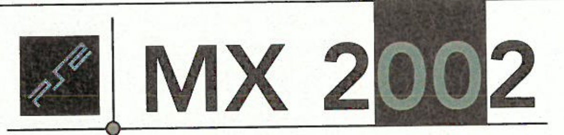
Le président de Sega, Tetsu Kayama, veut offrir à sa société la place de leader mondial du loisir informatique en s'appuyant sur son excellente image de marque et sa maîtrise des technologies de développement. Sega travaille ainsi sur un système permettant à toute plate-forme de se connecter à un même serveur de jeu, un accord ayant déjà été signé avec Sony. Around the Hot Springs 2 sera le 1er jeu à bénéficier de cette technologie, et sortira le 9 août prochain au Japon.




SILPHEED
THE LOST PLANET
SURDOSE D'ADRÉNALINE
SELECT WEAPON
FORWARD
BACK
Vulcan LEFT
Vulcan RIGHT
Retrouvez les sensations pures du Shoot'em up sur PS2. À bord du vaisseau secret Silpheed, shootez tout ce qui bouge pour débarrasser l'espace d'une troupe de monstres parasites. Une action intense sur 8 niveaux, des obstacles démoniaques, des vaisseaux et des décors entièrement en 3D, Silpheed va mettre vos nerfs à rude épreuve et faire monter l'adrénaline.
PlayStation 2
PlayStation 2
GAME ARTS
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
POUR TOUS PUBLICS
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr
Virgin INTERACTIVE
"PS" et "PlayStation 2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "" , marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
© 2000 Conspiracy Entertainment. Library programmes. Published by Swing! Entertainment Media AG. Under Licence from Conspiracy.



Pas de vue guidon pour le moment. Too bad.



MX 2002
Featuring Ricky Carmichael





Les réactions des motos laissent franchement à désirer.

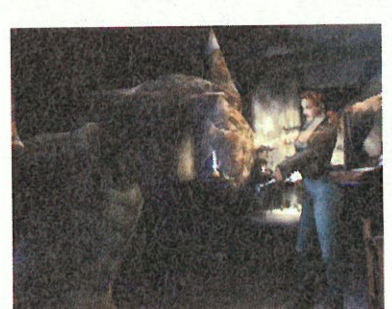
Après un volet PSone plutôt agréable, THQ remet le couvert sur PlayStation 2 avec, cette fois, aux commandes les développeurs de Pacific Coast Power & Light (Jet Moto 3, gloups !). Rien de bien original à signaler, réactualisation oblige, le contenu de cet énième jeu de motocross reste très proche de la précédente mouture : en gros, vous aurez droit à des courses en indoor, en outdoor (au total on dénombre une bonne petite vingtaine de tracés), à deux championnats sur 125 cc et 250 cc, la routine quoi. Les développeurs ont toutefois légèrement étoffé le mode Free-Style qui proposera désormais sept circuits truffés de rampes. Le nombre de figures a également été revu à la hausse. Pour le moment, on ne peut pas vraiment dire que MX 2002 nous ait vraiment convaincus. Les sensations sont pour ainsi dire inexistantes, les attitudes des riders manquent cruellement de réalisme, et pour finir, la réalisation se contente de nous offrir le minimum syndical. Du grand THQ en perspective, diront les mauvaises langues…

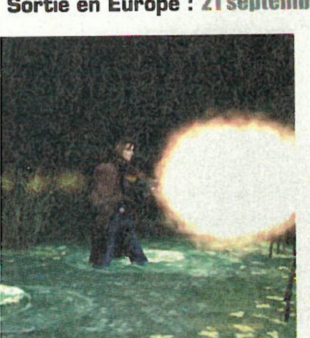
Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2001

Alone in the Dark
The New Nightmare

On a déjà vu Alone in the Dark 4 sur PSone, Dreamcast et PC. Le voici maintenant venir sur PlayStation 2, souci de rentabilité oblige. Profitant des capacités supérieures de la console de Sony, le titre devrait faire au moins jeu égal avec la version Dreamcast, déjà fort réussie. Les informations dont nous disposons pour l'instant sur cette version sont peu nombreuses. On peut sans doute imaginer quelques nouveautés (endroits inédits, nouveaux monstres…) mais rien n'est moins sûr, vu que la PS2 ne se laisse pas facilement apprivoiser. On peut en tout cas compter sur des effets de lumière toujours aussi réussis, et sur une ambiance reposant essentiellement sur la surprise et les sursauts. Les quelques images dont nous disposons pour le moment laissent augurer un titre de qualité. Il faudra néanmoins attendre la rentrée afin de savoir si Alone 4 PS2 tiendra vraiment ses promesses.

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 21 septembre 2001


Ce monstre qui sort du tapis intervient au tout début de l'aventure.






Dans certaines situations, la meilleure solution reste la fuite.

en bref



DES PLAQUES DE BOURGEOIS

Alors que des millions de gens crèvent la dalle sur Terre, les Émirats Arabes payent très cher les immatriculations personnalisées de leurs voitures. Ainsi, le numéro « 2 » vaut 338 000 dollars, le chiffre 7 coûte 248 000 dollars… Bref, c'est un homme d'affaires, Abdel Rahman Amanallah Al Kamali, 46 ans, qui a fait un tabac en acquérant le numéro 2, mais également le 6 pour 221 000 dollars et le 11 pour 229 000 dollars.



TÉLEX

Une « petite » baisse pour EA qui s'explique par la pénurie de PS2. Le chiffre d'affaires, consolidé pour l'exercice clos le 31 mars 2001, s'élève à 1,3 milliard de dollars contre 1,420 milliard de dollars pour l'exercice précédent. C'est la crise, mec !

MACHO MACHO MEN !

Rien à voir avec le film-culte homonyme qu'apprécie Julo, Aniki et Cho Aniki, deux jeux-cultes de la PC Engine, reviennent ! Hudson remet en effet les body-builders volants à l'ordre du jour avec un jeu sous I-Appli. Cela signifie que si vous êtes au Japon, vous pourrez jouer au lancer du poids sur votre portable ! 2 000 ans d'histoire pour en arriver là hein ?



TÉLEX

En dépit d'un ralentissement du marché du jeu vidéo, Konami a connu, sur l'année 2000/2001, une hausse spectaculaire de ses revenus qui ont atteint 171,48 milliards de yens, soit une augmentation de 16,9 %, les résultats après impôts, quant à eux, ont progressé de 18,7 %.

MEDAL OF HONOR A SON SITE OUAIBE !

Prévu sur Xbox, Medal of Honor Allied Assault a désormais sa page Internet officielle. Vous découvrirez deux nouvelles photos inédites ainsi qu'un bref historique qui retracera cette période étrange que fut la Seconde Guerre mondiale. Une galerie consacrée à l'arsenal de l'époque vous mettra aussi en appétit. L'adresse : www.mohaa.ea.com




SHAMPOOING
CLEAR
ANTIPELLICULAIRE
SOIN ET VITALITÉ
À LA
VITAMINE E
CHEVEUX
NORMAUX
DOUX - USAGE FRÉQUENT

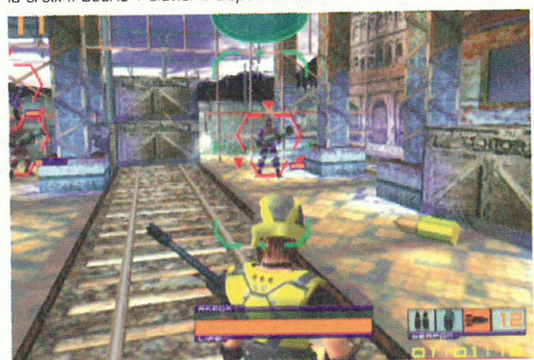
Made in Europe

Outtrigger





Pour tirer vers le bas : stick analogique. Pour se déplacer : la croix !! Souris + clavier indispensables !





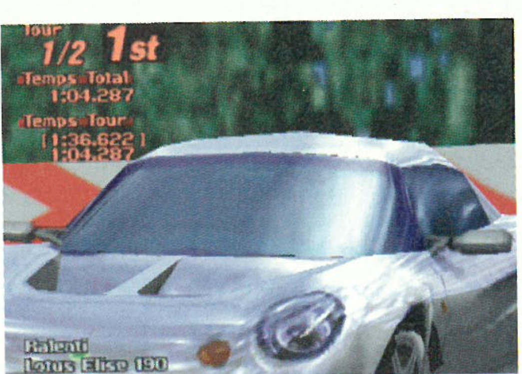
Par rapport à la version arcade, vous aurez droit à deux persos en plus. Super !

Outtrigger arrive en Europe, figurez-vous. Si on le faisait essayer aux gars de *Joystick*, on sait très bien ce qu'ils diraient. Pour vérifier, on va leur demander. Ackboo, regarde ! « Ouais c'est chelou la vue à la troisième personne, et la meuf en short, c'est bien les Japs ça, ils partent à la guerre comme à la plage. » Moulinex : « D'ailleurs y a un super bouquin qui raconte l'influence de la non-guerre, aux Éditions... » Casque : « Scions du bois, hahaha, chuis surpuissant. » Gana : « Mon c..., Pascal t'as pris deux dixièmes ! » Bon, vu qu'on peut pas bosser avec eux, on va résumer : Outtrigger est un Quake-like, avec bastons dans de petites arènes, maniabilité bien étrange et armement assez limité. Il va falloir investir dans un clavier et une souris pour pouvoir latter des keums sur le Net ! Profitez-en, ce sont les soldes sur le site de Sega France !

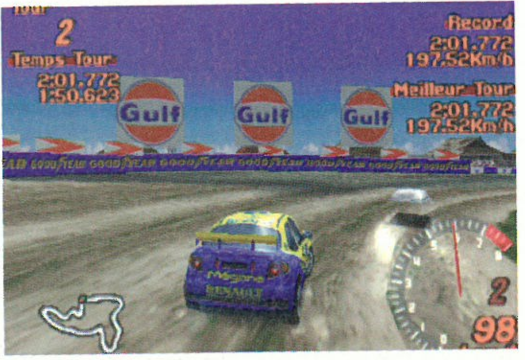
Éditeur : Sega • Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Septembre 2001

Bleemcast





À quelques bugs de 3D près, les véhicules subissent un sérieux lifting.



Ça y est, Bleemcast refait surface ! Et on a même pu l'avoir et l'essayer. La formule a changé, comme vous le savez peut-être : plutôt que de proposer des « bleem-packs » émulant plusieurs jeux pour 349 F, ce sera désormais jeu par jeu que les CD magiques sortiront, au prix de 99 F chacun. Pour Gran Turismo 2, l'émulateur fonctionne parfaitement chez nous, offrant un jeu fluide, propre et aux graphismes plus fins qu'en passant par le lissage d'une PS2. En revanche, il ne faut pas se leurrer : sur Dreamcast, GT2 prend un sacré coup de vieux. Ce produit reste intéressant pour les amoureux de la jouabilité GT, qui le retrouveront intégralement ici, et pour ceux qui ont encore GT2 chez eux mais ont revendu leur PSone. Autrement, même si on trouve le titre à 149 F aujourd'hui, et que le prix de revient général de l'ensemble Bleem + GT2 reste donc compétitif, ça ne vaut peut-être pas forcément le coup. Le prochain titre à sortir émulé chez Bleem sera Final Fantasy 9, suivi probablement de Metal Gear Solid : voilà qui est très intéressant... On vous tient au courant ! Dernier détail, sauvegarde et pack vibrant fonctionnent.

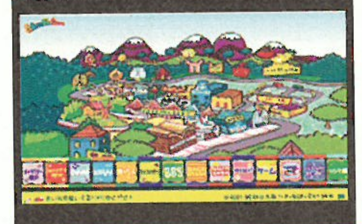
Éditeur : Bleem • Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Déjà disponible

en bref



WA-WA-WAF !

Pour tous les fans de Parappa le petit chien du jeu vidéo, Sony ouvre un site avec interview du designer, vente de goods, et tout le tralala marketing. Dépêchez-vous, c'est un site « collector », il ferme dans quelques semaines ! Adresse : www.parappa-the-rapper.com



TÉLEX

Ça roule pour eux ! Activision Inc a réalisé un profit net de 20 millions de dollars et un chiffre d'affaires net consolidé de 620 millions de dollars sur l'exercice arrêté au 31 mars 2001. Au passage, on remercie le père Tony Hawk (et sa mère, on ne sait jamais).

TURBO GBA !

Au Japon, on trouve des fous furieux d'électronique. Leur dernière prouesse ? Ils ont overclocké une Game Boy Advance, multipliant ainsi sa vitesse d'affichage et d'exécution par deux, passant de 4,194 à 9 MHz. Comme le disent les intéressés, à part accélérer les jeux, cela ne sert cependant pas à grand-chose...



TÉLEX

Afin d'élargir sa gamme de produits, Codemasters France vient de signer un accord de distribution avec les roast-beefs de EON (International League Soccer en zapping ce mois ci !) et SCI (The Italian Job !). Codemasters a-t-il misé sur les bons chevaux ? Hum, hum....

FINAL FANTASY POP

Pour sa pub télé de Final Fantasy X au Japon, Square a décidé d'utiliser Takki, chanteur idiot du pitoyable Boys Band mal habillé Johnny's Junior. Si en plus c'est encore un scénar larmoyant à la FF8, j'arrête tout de suite.



pétez un plomb

sans vous péter une jamb

Le BMX un simple moyen de locomotion pour enfants ? Mat Hoffman Pro BMX risque d'imposer une toute définition ! A 3m de hauteur au dessus de la rampe, pas le temps d'apprécier le paysage mais juste assez envoyer des tricks et des combos déments... Mat Hoffman, surnommé "le Condor", a invité les pros les déjantés de la discipline pour vous offrir une dose d'adrénaline pure qui va vous rendre accro ! Découvrez cette simulation de BMX qui s'annonce comme LA nouvelle référence du genre.

Par les créateurs de Tony Hawk Pro Skater

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



CIRCUITS GIGANTESQUES



ÉDITEURS DE PARKS



MODE 2 JOUEURS

AVEC LES MEILLEURS PROS DU BMX

ESCAMILLA / HOFFMAN / KOWALSKI / McCOY
NASTAZIO / ROBINSON / TABRON / THORNE



BANDE SON DE QUALITÉ "SUPÉRIEURE"

OUTKAST PENNYWISE STONE ROSES FILA BRAZILIA & MORE













www.activision.com

Freak Out

Après avoir connu Parappa the Rapper, Um Jammer Lammy puis Vib Ribbon, c'est au tour de Freak Out de faire dans l'original, pour ne pas dire dans le déroutant. L'histoire, sans grande importance, évoque 13 démons qui se sont mis en tête de posséder des sœurs à partir du foulard qu'elles portent autour de leur cou. Seulement voilà, l'une d'entre elles ne s'en laisse pas compter et va tenter de stopper ces démons. C'est donc avec cette sorte d'écharpe qu'il vous faudra affronter toutes les créatures insolites (femmes aux seins hypertrophiés, mechas...) et les boss, et parcourir les différentes maps de ce jeu entièrement réalisé en 3D. Comme l'annoncent les développeurs, Freak Out possède le premier moteur « 3D élastique ». En effet, le foulard permet d'attraper n'importe quel personnage ou partie du décor et de le déformer à volonté, ou encore de se propulser dans les airs et de combattre. Un jeu ultra-bizarre, à l'image de ses graphismes, qui vous projettera dans l'hyperespace.

Éditeur : Swing ! Entertainment • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2001

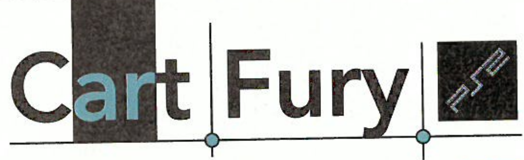
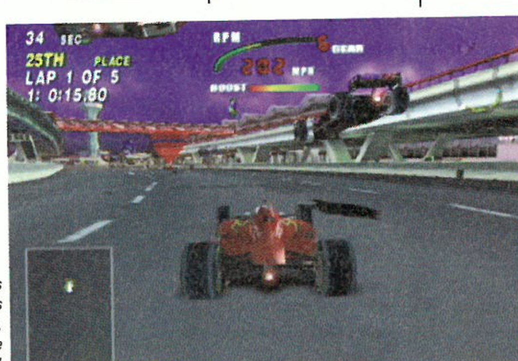

Ne réglez pas vos yeux ni votre écran, vous êtes en présence de la véritable image.


Cette créature aspire les flammes d'une cheminée pour s'en servir comme projectiles.

Cart Fury

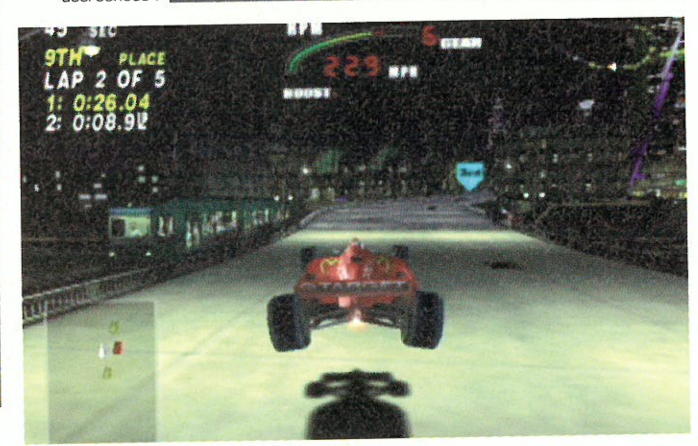
Midway, qui se montre bien discret depuis des mois, tente de se relancer dans la course au titre avec un jeu typiquement américain. Dans ce jeu de courses de C.A.R.T. (Championship Auto Racing Teams), ce sont les acteurs de la saison 2000, puisque le fougueux Juan Pablo Montoya est de la partie, qui vont se tirer la bourre sur les 17 circuits répartis aux 4 coins de la planète. Pour l'instant, seul le mode Arcade, avec un grand A, est disponible. Totalement surréaliste, vous assisterez à de véritables carnages entre ces véhicules mal modélisés et qui ne touchent pas le sol. À la moindre touchette, et encore plus lorsqu'elles ont enclenché le boost, ces caisses vont se désintégrer à plusieurs mètres au-dessus de la piste. C'est assez risible pour le mode Arcade, mais si les modes Simulation ou Saison sont dotés des mêmes comportements, cela deviendra affligeant.

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2001

Les 2 voitures en l'air n'ont pas emprunté un pont, elles se sont juste accrochées !


Le superboost, avec les roues « on fire », sera accordé aux plus rapides d'entre vous.



en bref



BLACK & WHITE ENDEUILLÉ

Encore un projet Dreamcast qui tombe à l'eau. En effet, pour l'instant, la sortie de la version DC de Black & White semble plus que compromise. Au départ, il était question que Sega édite le titre de Lionheads, mais ils ont finalement décidé de retirer leurs billes. Du coup, le développement est stoppé pour une « durée indéterminée ». En langage clair : au revoir, à jamais...



TÉLEX

Ubi Soft, décidément très prolifique ces derniers temps, éditera 7 titres sur GBA d'ici la fin de l'année. Onze autres jeux sont également en préparation. Sinon, Ubi a acquis 3 licences Codemasters : Colin McRae Rally 2, Mike Tyson Boxing et TOCA WTC. Ils sortiront dans le courant du premier trimestre 2002.

WAF ENCORE

Les fans de filles déguisées en caniche étaient aux anges le 8 juin dernier lors d'un show privé de Sega. On pouvait y découvrir le très attendu Virtual On Force, Alien Front, VF4 et bien entendu « Inu No Osanpo », jeu de promenade de toutou en 3D avec tapis roulant. Plus de détails à la rentrée, bien sûr !



DEAD OR ALIVE 3 UNIQUEMENT SUR XBOX !

À la suite d'un entretien entre Tomoyuki Itagaki et le site Internet d'IGN, le créateur de Dead or Alive 3 aurait clairement affirmé que la seule console assez puissante pour accueillir son titre était la Xbox. Il a aussi ajouté que porter son soft sur la PS2 était une opération irréalisable, et que les graphismes seraient trop fades. Voilà des paroles qui font mal !

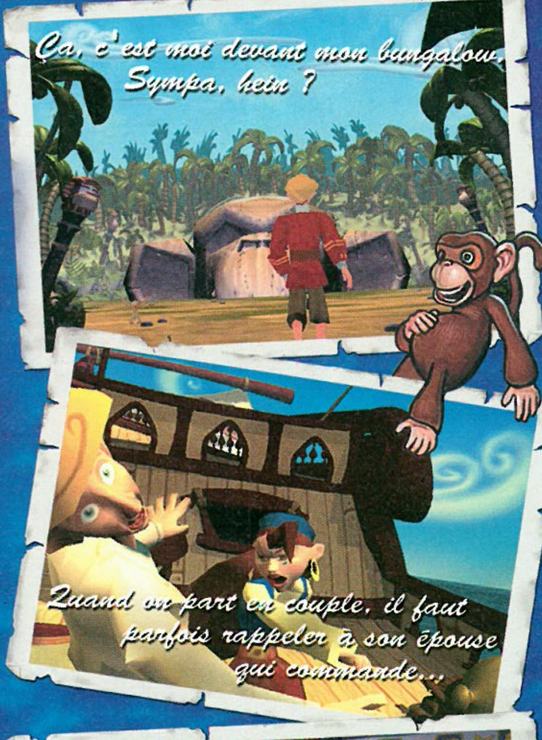


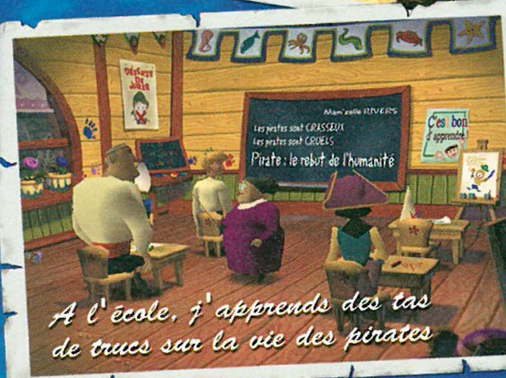
Souvenirs de MONKEY ISLAND

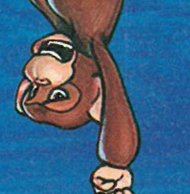
Cher Lecteur,

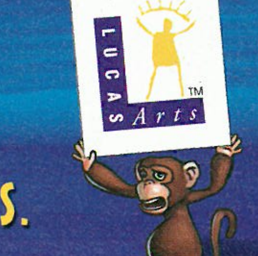
Je vis l'aventure la plus folle
de toute ma vie de pirate !
Elaine, ma femme, a été déclarée morte
en mer (à tort, je vous rassure).
Et puis il y a ces rumeurs au sujet
d'un multimilliardaire australien.
Sans oublier les singes...
Je dois absolument démêler
toute cette histoire.
Pourvu que le pirate démon LeChuck
ne refasse pas surface.

Guybrush Threepwood
"Pirate émérite"









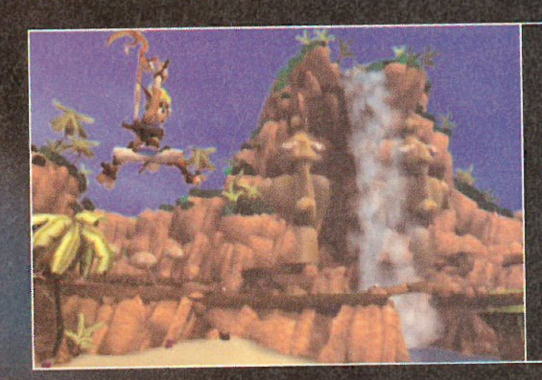
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

UNE AVENTURE GRAPHIQUE HILARANTE AVEC DE VRAIS SINGES,
DE VRAIES ÉNIGMES, DE VRAIS DIALOGUES ET DES PIRATES PRESQUE VRAIS.

PlayStation 2

Jak and Daxter

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Hiver 2001



Jak and Daxter : The Precursor Legacy pourrait bien être la réponse de Sony à Nintendo. Univers enchanteur, personnages charismatiques, mélange détonant entre aventure et plate-forme… pas de doute, on maîtrise à mort chez Naughty Dog.

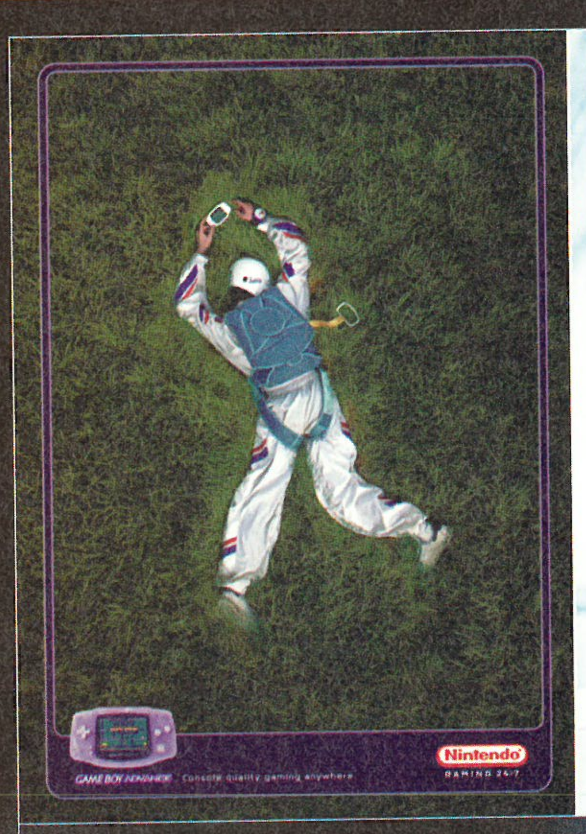


FOR EYES ONLY

« LE SAGE SE RÉFUGIE DANS LES LIVRES DES ANCIENS ET N'Y APPREND QUE DE FROIDES ABSTRACTIONS ; LE FOU, EN ABORDANT LES RÉALITÉS ET LES PÉRILS, ACQUIERT À MON AVIS LE VRAI BON SENS. » UNE NOUVELLE CITATION À MÉDITER, COMME ÇA, SOUS LE SOLEIL, HISTOIRE DE PASSER CES DEUX MOIS À CULTIVER AUTANT SON CORPS QUE SON ESPRIT. EH OUI, ON PENSE À VOUS, NOUS…

Pub Game Boy Advance

Machine : Game Boy Advance • Disponibilité : Sur les murs américains





Pas de problème là-dessus, aux États-Unis, Nintendo a décidé de ne pas se prendre au sérieux pour la campagne publicitaire de la Game Boy Advance. Résultat, le message apparaît clairement : « Rien n'est plus fascinant qu'une GBA ». Voici la preuve en images.

Primal

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Début 2002

Les créateurs de MediEvil ont décidé de sortir les tripes de la PlayStation 2. Leur nouveau bébé s'annonce résolument plus mature, plus violent et plus sombre. En attendant de reprendre contact avec la belle Jen, admirez-la, couchée sur le papier.



Dark Cloud

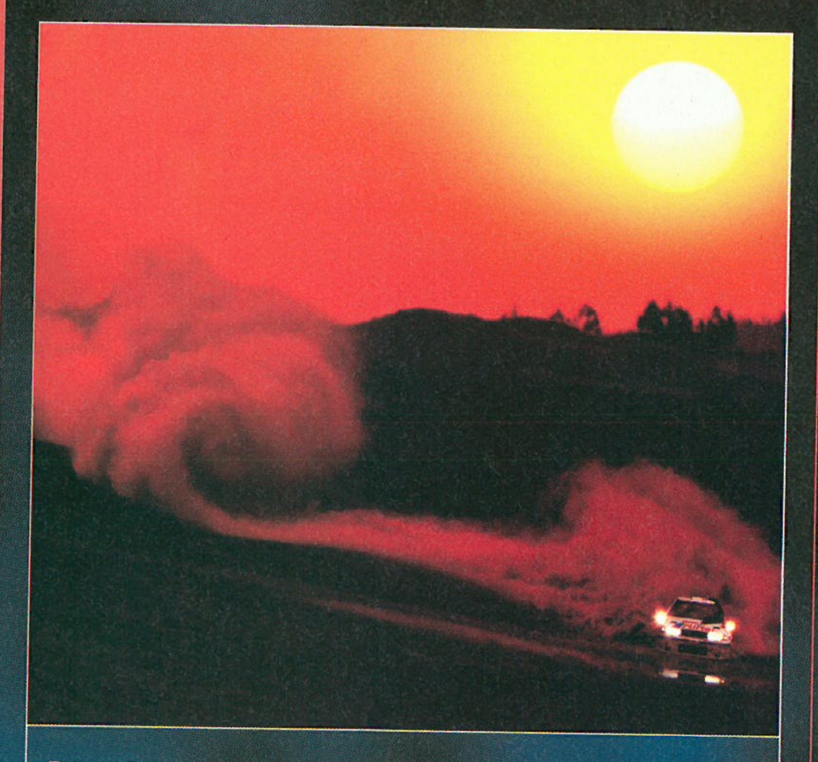
Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : 29 août 2001

Si les développeurs n'avaient pas eu le temps de peaufiner la version japonaise, notre Dark Cloud européen devrait assurer un peu plus. Enfin, attention, certes de légers changements d'ordre graphique ont été apportés, mais l'intérêt intrinsèque de l'aventure risque de ne pas avoir trop évolué. Nous verrons bien.



World Rally Championship

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Fin septembre 2001



Présenté pour la première fois en version jouable lors de l'E3, WRC 2001 a fait grosse impression, même si la jouabilité laissait encore à désirer. Quoi qu'il en soit, le temps ne manque pas et les développeurs devraient accoucher de la meilleure simulation de rallye de tous les temps.

opShip

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Novembre 2001

De plus en plus intéressant, DropShip se révèle aujourd'hui sous un nouveau jour. Il ne s'agira peut-être pas du plus grand jeu de shoot-stratégie, mais l'enveloppe graphique offre au moins des charmes certains.

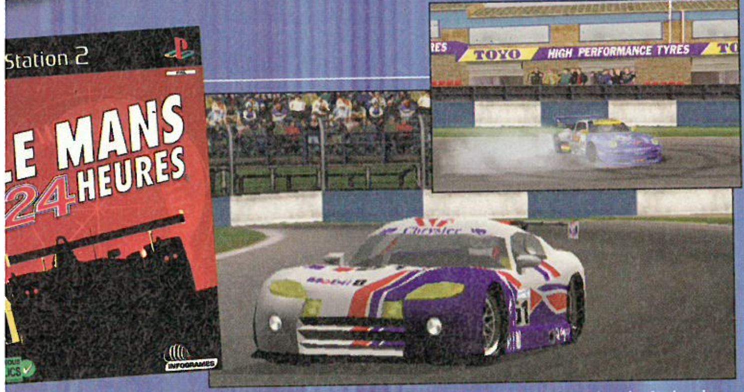


AVEC unradio

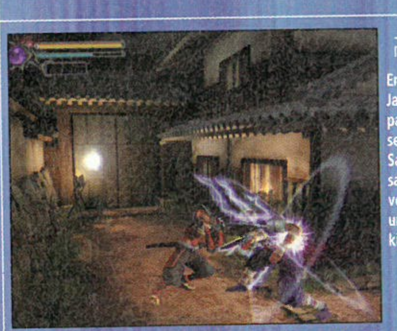
...Groove Station du lundi au ...de 18 h 30 à 21 h et ...EZ 5 JEUX ...19 h 30 !

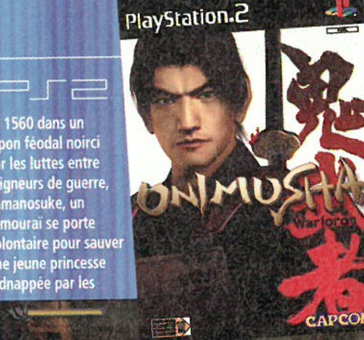
Avec les Démonstrations Micromania plongez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



PS2 Il vous faudra plus de 24 heures pour vous en remettre ! Imaginez une course qui ne s'arrête jamais… unique dans ses règles et son esprit. Une course mythique, à la mesure de ses héros. N'imaginez plus, …z le mythe ! 70 voitures officielles, 12 circuits réels reproduits fidèlement dont le circuit américain du «Petit le Mans» et … des «24 heures du Mans», 5 modes de jeux parmi lesquels Le Mans (jouez la course en 24 heures temps réel ou en …léré), et le mode multijoueurs, des sensations inégalées : passage jour-nuit-jour, graphismes époustouflants…





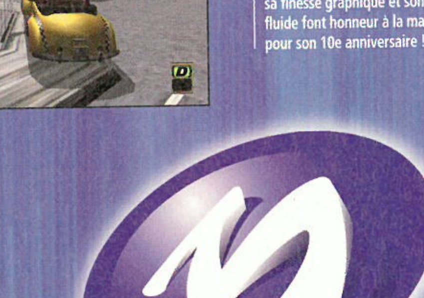
PS2 En 1560 dans un Japon féodal noirci par les luttes entre seigneurs de guerre, Samanosuke, un samouraï se porte volontaire pour sauver une jeune princesse kidnappée par les hordes des démons guerriers. En plus des intenses combats au sabre contre des armées de créatures des ténèbres vous devrez avancer dans l'intrigue en résolvant des énigmes : graphismes somptueux, musiques éblouissantes, scénario haletant, gameplay travaillé, système de gestion des armes unique et original…



Accrochez vos ceintures ! Dans ce 2e volet de simulation de conduite de taxi, les éléments originaux de la première version ont été conservés : vitesse, finesse graphique, fun. Mais cette fois, vous allez devoir vous faufiler à travers les rues de la Big Apple : New York. Montez le son de l'auto radio pour écouter OffSpring et écrasez la pédale d'accélérateur : conduite folle à travers les rues de New York, grande interactivité avec le décor, métro, cabine téléphoniques, tremplins, voitures, piétons… Une toute nouvelle Crazy Box, contenant des défis surprenants, 4 chauffeurs au look «branché» et leur 4 Taxi possédant chacun leur style. Finesse graphique et rapidité de l'animation !



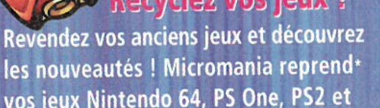
Le petit hérisson bleu revient dans une forme exceptionnelle sur Dreamcast. Plongez dans de nouvelles aventures encore plus dynamiques et excitantes. Découvrez une toute nouvelle intrigue, des pièges et des créatures étranges à travers 15 niveaux. Votre objectif : sauver le monde ou au contraire vous emparer, si vous décidez d'incarner Shadow : un mode 2 joueurs incluant de nombreux défis : combat, mode Kart, et des fonctions Internet inédites. Mélangeant jeu de plate forme, d'action et d'aventure, la variété de SONIC Adventure 2, sa finesse graphique et son animation ultra fluide font honneur à la mascotte de SEGA pour son 10e anniversaire !





…a Mégacarte
…ratuite avec le premier achat !
…e nombreux privilèges avec la Mégacarte
… 5% de remise* sur des prix d'enfer !
…emise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
…mise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !



Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. * Voir conditions à la caisse.

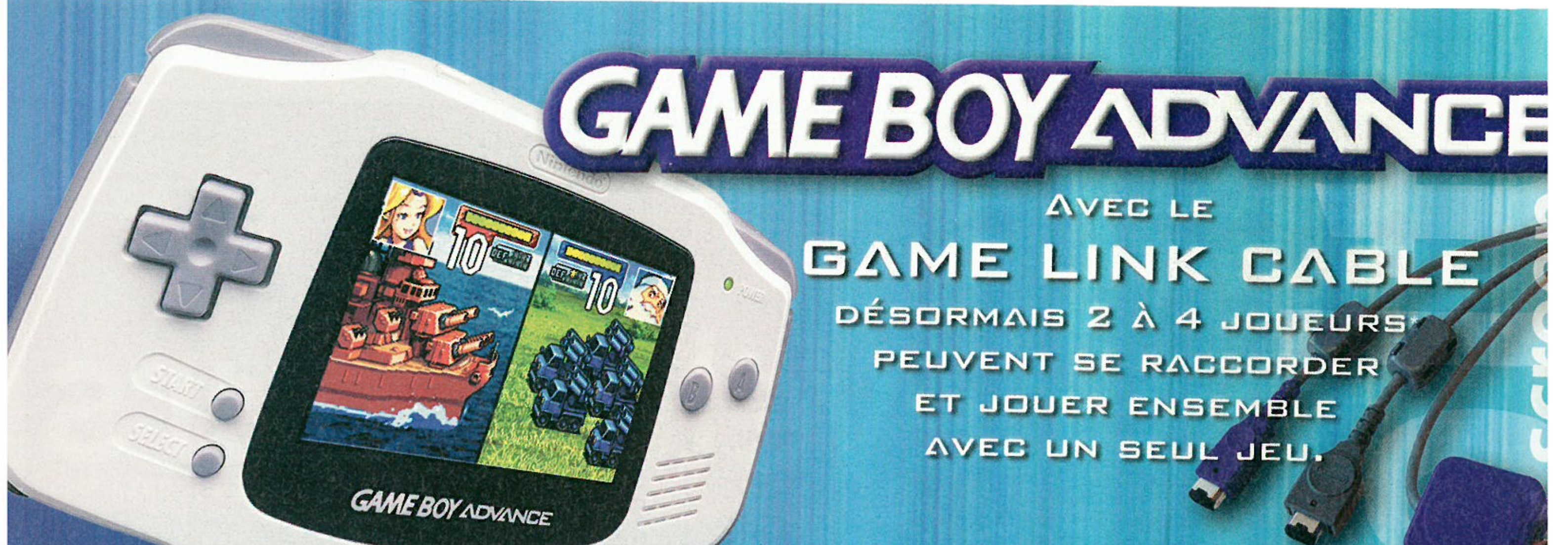
LES MICROMANIA

MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51
MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU
C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36
31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU
C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU
C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU
C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU
C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

PARIS
MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE
77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE
06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14



F-ZERO



F-Zero délivre tout le potentiel du Game Boy Advance. L'animation est démente et l'impression de vitesse est au rendez-vous. Avec ses 5 modes de jeu, F-Zero dispose d'une longévité remarquable, fortement appuyée par le jeu multijoueurs à 4.

Compatible GAME LINK CABLE

Éditeur : Nintendo
Genre : Course/Arcade
Nombre de joueurs : 1 à 4
Multi-joueur avec 1 cartouche

SUPER MARIO ADVANCE



Que serait une console Nintendo sans son Mario ? Une fois encore, Nintendo montre son savoir-faire en matière de plate-forme : technique irréprochable, que ce soit au niveau de la jouabilité, du graphisme ou encore de l'animation. Un incontournable de la nouvelle portable.

Compatible GAME LINK CABLE

Éditeur : Nintendo
Genre : Plate-forme
Nombre de joueurs : 1 à 4
Multi-joueur avec 1 cartouche



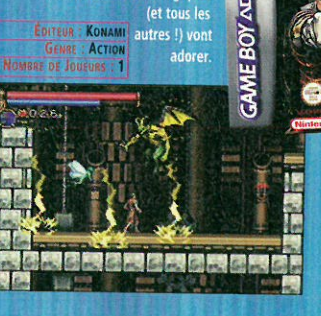
Le personnage phare d'Ubi Soft reprend du service. Cette version Game Boy Advance surprend par la qualité de son graphisme. À coup sûr, une référence du genre. Difficile de faire l'impasse !



Éditeur : Ubisoft
Genre : Plate-forme
Nombre de joueurs : 1

Graphisme finement détaillé, effets de la magie exceptionnels, prise en main instantanée et une jouabilité du tonnerre ! Les nostalgiques (et tous les autres !) vont adorer.

Éditeur : Konami
Genre : Action
Nombre de joueurs : 1



GAME BOY ADVANCE
KONAMI
Castlevania

EXCLUSIF MICROMANIA
Avec Nintendo et Micromania participez au Championnat Game Boy Advance
Tous les détails sur micromania.fr et dans votre Micromania

Consultez La Rubrique Démonstration

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !





Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66

La saga des développeurs

par Papy Chris

CODEMASTERS : « Genius at play »

Avec le temps, et grâce à son talent, le petit développeur anglais est devenu grand. Sa principale force réside dans la qualité étonnante de ses différentes productions, qui ne déçoivent que très rarement les joueurs se les procurant. Et en revenant sur l'histoire de ce développeur, on va se rendre compte que le meilleur est, peut-être, encore à venir...

Codemasters®

Codemasters a vu le jour en 1986, en Angleterre. On doit cette société à deux frères : Richard et David Darling qui, à partir de 1984, ont programmé des jeux comme Chiller (inspiré du *Thriller* de Michael Jackson) ou Dark Star (inspiré de *Star Wars*), sous le label Mastertronic (qui sera racheté plus tard par Virgin). Leur contrat avec Mastertronic ayant pris fin, les frères Darling tentent leur chance en formant leur propre boîte, Codemasters. Au fil des années, cette société saura s'imposer dans le cœur des joueurs grâce à une ligne de conduite simple : « produisons peu de titres, mais de qualité ». La croissance de Codemasters a été lente. D'abord, la société ne s'est concentrée que sur le marché anglais. Puis, les années passant, l'Europe a pris de l'importance, et des bureaux se sont créés en France, en Allemagne, et plus récemment en Espagne, en Hollande et en Scandinavie. Il aura fallu une dizaine d'années avant que le développeur ne se décide à quitter sa terre britannique natale pour s'attaquer au reste du monde, États-Unis compris. D'une trentaine d'employés, la compagnie est passée à plusieurs centaines de salariés, pour même devenir, à l'heure actuelle, un éditeur qui prend sous son aile de talentueux développeurs indépendants. Mais ne brûlons pas les étapes, et commençons par le commencement...

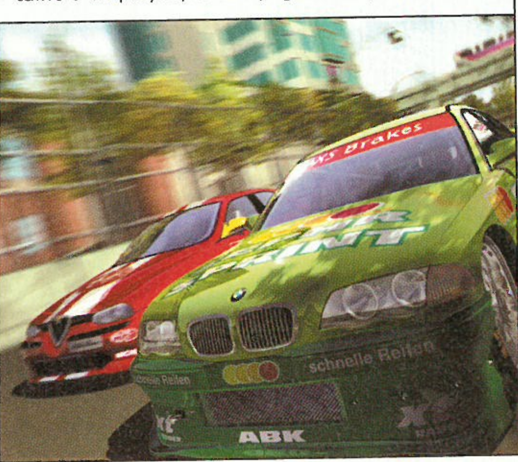
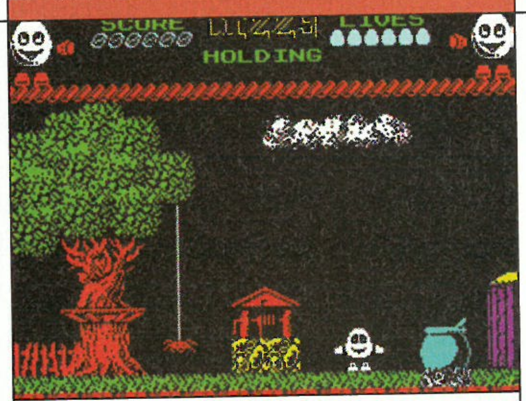


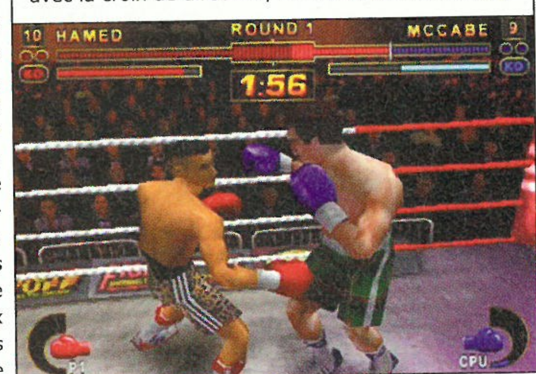
Illustration de TOCA World Touring Car.



Dizzy, le petit œuf, aura fait le bonheur de bien des joueurs durant les années 80.

« Pure gameplay »

Codemasters, à ses débuts, s'intéresse à une console dont le succès ne peut laisser aucun développeur indifférent : la NES. Il crée ainsi plusieurs titres pour cette machine (Big Nose the Caveman, Fire Hawk, Mig 29...), mais le plus connu de tous, encore aujourd'hui, est sans conteste Micro Machines, qui reste une petite merveille de jouabilité et sur lequel nous allons revenir plus tard. Codemasters propose des cartouches NES de couleur or ou argent, ce qui permet de les distinguer des autres productions, grises et sans éclat. Sa série de jeux « Quattro » reste également dans les mémoires puisque, pour la première fois, une unique cartouche contenait à elle seule quatre jeux différents. Rappelons enfin que c'est Codemasters qui a créé le Game Genie, toujours sur NES, même s'il a revendu ce produit à une autre société : Galoob. Bref, on le voit, dès le départ, Codemasters a manifestement envie d'innover et propose des produits véritablement intéressants. Outre la NES, les jeux développés sur micro-ordinateurs (ZX Spectrum, notamment, mais aussi Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST ou IBM PC) sont très nombreux et font connaître le nom de la société à de nombreux joueurs passionnés, qui passeront des heures sur Dizzy (cette série, qui a pour héros un œuf (!), a connu un franc succès), Grand Prix Simulator ou Captain Dynamo. Comme nous l'avons dit plus haut, LE jeu qui a fait connaître Codemasters est sans conteste Micro Machines. Simple dans son concept et dans sa réalisation, ce titre réussit tout de même le tour de force de proposer une jouabilité sans faille tout en misant sur les sensations hautement euphorisantes du multijoueur. Bingo, la formule fonctionne ! Tellement bien que, rapidement, Micro Machines fait figure de classique, et rejoint le cercle très fermé des jeux multijoueurs exceptionnels, dans lequel on retrouve également le sublime Bomberman et le non moins jouissif Worms. Toujours désireux de proposer des solutions nouvelles, Codemasters offre même la possibilité, sur certaines versions, de jouer à deux avec un seul paddle ! Une personne joue avec la croix de direction, l'autre avec les boutons,



Prince Naseem Boxing, malgré le talent de Codemasters, ne fera pas sensation.



MTV Music Generator, un outil de création musicale tout simplement génial.

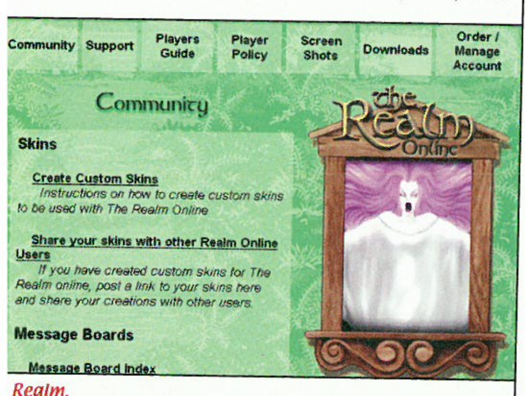
Chiller, un des premiers jeux des frères Darling.


Colin McRae Rally 2, le meilleur jeu de rallye à ce jour.

pour aller à droite ou à gauche, et les voitures avancent toutes seules sur l'écran. On peut ainsi jouer à huit en même temps sur certaines versions. Il fallait y penser...

Où les licences battent leur plein

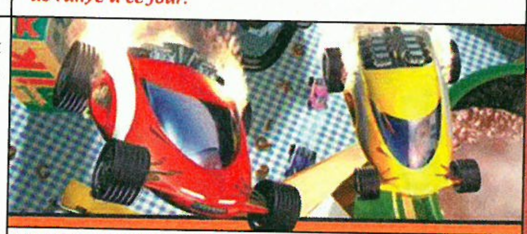
Codemasters a accompagné doucement les différentes machines qui se sont succédées, de la NES à la Megadrive, en passant évidemment par la PlayStation. C'est cette machine qui va changer son destin, et le faire tout à coup briller avec davantage d'éclat. Avec le succès de Micro Machines V3, qui s'attaque avec bonheur à la 3D (un pari pas toujours facile à tenir lorsqu'on s'attaque à un classique ; regardez Bomberman), Codemasters se fait davantage connaître du grand public. L'argent gagné lui permet de se lancer dans de nouveaux projets, et bientôt le développeur anglais met sur le marché l'une des meilleures simulations de rallye du moment, en 1998 : Colin McRae Rally. Le succès remporté par ce jeu, puis par sa suite, est amplement justifié, et Codemasters se rend tout de même compte d'une chose : utiliser une licence (= utiliser un nom connu pour faire vendre un jeu) peut tout de même se révéler bien utile. Si cela sert en plus des productions de qualité, nous n'avons évidemment rien à redire... En quelques années, et alors que Codemasters ne nous avait guère habitués à cela auparavant, de nombreux jeux portant le nom de sportifs célèbres vont voir le jour : Brian Lara Cricket, Jarret and Labonte Stock Car Racing (nom américain de TOCA Touring Cars 2), Jonah Lomu Rugby (développé par Rage mais édité par Codemasters ; cette tendance va aller en se généralisant, on va le voir), Sampras Extreme Tennis (4 joueurs sur la même cartouche sur MD !), Prince Naseem Boxing (devenu Mike Tyson Boxing hors Angleterre, et jouant dans la catégorie « poids lourd » sur le marché américain)... Même avec Music, un outil de création... musicale original, l'aspect marketing des choses a été étudié, puisque sa suite, sur PSone, a été renommée MTV Music Generator aux États-Unis (en Europe, c'est Music 2000). En ce qui concerne la version PS2 du jeu, il n'y a plus de problème : elle se nomme MTV Music Generator 2 partout dans le monde, on ne peut pas se tromper.



Realm.

Expansion et diversification

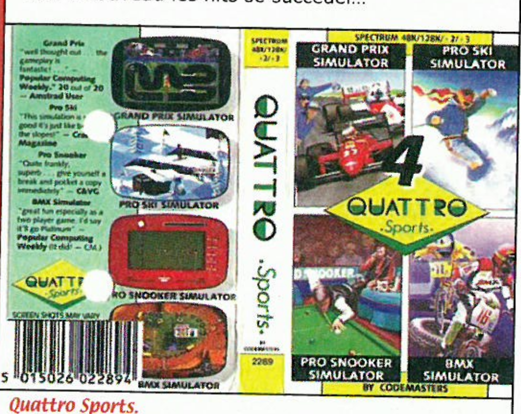
Ces dernières années, Codemasters a soutenu sans en démordre une politique d'expansion particulièrement agressive. Ceci s'est traduit notamment par la recherche de développeurs tiers talentueux, soutenus financièrement alors qu'ils peaufinaient leurs produits. À ce petit jeu-là, il y a souvent beaucoup d'appelés et peu d'élus. On peut citer Jester, qui a su convaincre avec son logiciel Music (et c'est amplement mérité), ou encore l'équipe tchèque de Bohemia Interactive Studio, située à Prague, qui développe en ce moment Operation Flashpoint sur PC (un jeu de guerre qui a l'air effectivement fantastique !). Car non seulement Codemasters a du talent - et il le sait - mais il dispose en plus d'un certain flair et sait accorder son aide aux projets extérieurs les plus novateurs et les plus ambitieux. Les jeux plutôt décevants sortis par le développeur/éditeur anglais se comptent sur les doigts d'une main (Prince Naseem Boxing, par exemple) et ce constant désir de qualité est plutôt rassurant. Le nouveau pari de la société est de conquérir le marché américain, en développant des produits ciblés, spécialement destinés à ce public (les Ricains sont fans de simulations de sport en tout genre – football excepté – et adorent les jeux de course). L'ouverture d'un nouveau studio dans la ville d'Oakhurst, en Californie, et l'association avec Activision pour la distribution des produits Codemasters aux US encouragent cet effort d'internationalisation. Le jeu en réseau n'est pas en reste non plus, avec notamment l'acquisition de The Realm, un RPG « massivement » online, qui vient concurrencer comme il peut les Ultima et autre Everquest, bien implantés, eux, sur la toile mondiale. Bref, Codemasters semble bien décidé à jouer un rôle de premier plan dans l'univers vidéo-ludique qui nous intéresse, durant ces prochaines années. On ne peut que s'en féliciter et attendre, les doigts croisés, de voir à nouveau les hits se succéder...


Les Micro Machines ont fait le succès de Codemasters.

Operation Flashpoint : c'est la guerre !

Je ne peux pas m'empêcher, dans cet encart, de vous parler davantage d'Operation Flashpoint, un jeu prévu sur PC dans quelques mois et qui devrait, selon toute vraisemblance, faire sensation. Il faut dire qu'à la rédaction, nous sommes des soldats entraînés. Elwood, Willow, Kendy et moi-même avons en effet survécu à des missions périlleuses lorsque nous jouions en réseau à Hidden & Dangerous, il y a de cela bien longtemps... Operation Flashpoint, donc, fait dans l'hyperréalisme et propose un univers saisissant, où l'on a l'impression de se balader dans une vraie campagne, alors que les soldats ennemis s'éparpillent et se cachent derrière les maisons, tandis que vous donnez des ordres à vos compagnons ou bien appelez à la rescousse l'officier médecin pour vous soigner. La qualité du jeu semble fantastique à tous les niveaux, et les soldats virtuels que nous sommes attendent ce titre avec une certaine impatience !





Quattro Sports.

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Difficile de passer après l'E3. Soyons clairs, développeurs, éditeurs et constructeurs se sont réunis dans un même élan : tout donner lors du salon. Résultat : les semaines suivantes furent marquées par un vent d'apathie certain, question news bien fraîches. Néanmoins, en cherchant bien, il fut possible de dénicher quelques infos bien croustillantes... Les voici condensées dans ces deux merveilleuses pages. Ce n'est toutefois pas une raison pour oublier de profiter de ses vacances, peinard. Viva el sol...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de juin et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *CTW* (Europe) et l'organisme NPD Sales Tracking (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
2- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
3- From TV Animation Pirate Dreams (Banpresto/PSone)
4- Hamster Tarou 2 (Nintendo/GBC)
5- From TV Animation Ground Battle (Banpresto/GBC)

TOP 5 EUROPE

1- Pokémon Gold & Silver (Nintendo/GBC)
2- Simpson's Wrestling (Electronic Arts/PSone)
3- Alone in the Dark IV (Infogrames/PSone)
4- Theme Park World (EA/PS2, PSone)
5- Rayman (Ubi Soft/PS2, PSone, GBC)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Pokémon Stadium 2 (Nintendo/N64)
2- Pokémon Gold & Silver (Nintendo/GBC)
3- Kirby Tilt 'N Tumble (Nintendo/GBC)
4- Onimusha Warlords (Capcom/PS2)
5- ATV Offroad Fury (Sony/PS2)

D.R.



Ken Kutaragi is on fire

« Avant même de commencer, Microsoft a d'ores et déjà perdu. Ils n'ont pas de jeux. » Des paroles particulièrement acerbes, prononcées par Ken Kutaragi, créateur des PlayStation 1 et 2. Un homme que l'on croyait plus réservé, mais qui, lors de l'E3, s'est visiblement lâché... voire a révélé sa véritable nature. Qui sait. Quoi qu'il en soit, notre homme enchaîne : « Microsoft s'est exclu de la course. Aux États-Unis, les revendeurs sont déjà très déçus, Microsoft ne comprend par le marché du jeu vidéo. Sur Xbox, le traitement des données est trop lent et les graphismes sont assez brouillons. » Allez mange-toi ça Billou ! Que dire, à part que cette attaque de Sony paraît particulièrement disproportionnée, comme si elle masquait une crainte. D'ailleurs, pour Richard Teversham, responsable marketing de la Xbox en Angleterre : « Au lieu de dénigrer nos concurrents, nous mettons un point d'honneur à nous concentrer sur le jeu. Monsieur Kutaragi espère nous voir déjà hors-jeu, mais nous ne faisons que commencer. » Messieurs, n'oubliez pas que seuls vos jeux feront la différence... alors en attendant, on arrête les belles paroles et on bosse sur les « vrais » titres nouvelle génération ! Merci.

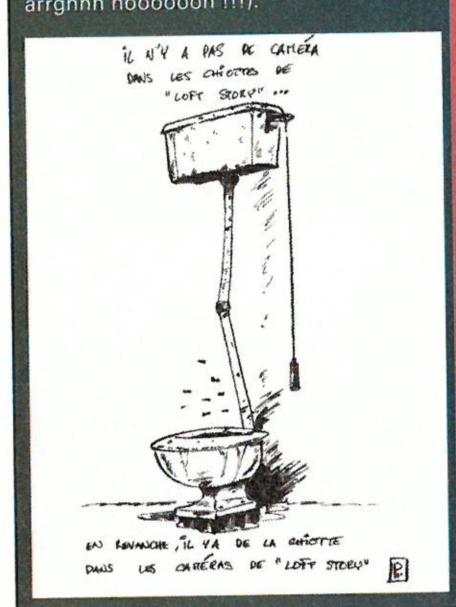
TÉLEX

Le mois dernier, je vous parlais du fameux **Kit Linux** pour développer sur PlayStation 2. Eh bien devant le succès rencontré par ce bel objet, Sony a décidé d'injecter sur le marché nippon, du 14 au 20 juillet prochains, 7 000 nouveaux kits (qui s'ajoutent aux 1 000 déjà écoulés). Bien évidemment, pour l'Occident, on peut toujours courir...

Si le **Tokyo Game Show** d'automne se déroule traditionnellement début septembre, cette année les organisateurs ont opté pour le **mois d'octobre**. Un changement moins innocent qu'il n'y paraît, puisqu'à cette période, la GameCube sera sortie depuis près d'un mois et l'heure sera déjà aux premiers bilans. En outre, il sera grand temps pour Microsoft d'abattre ses dernières cartes avant la sortie de la Xbox au Japon.

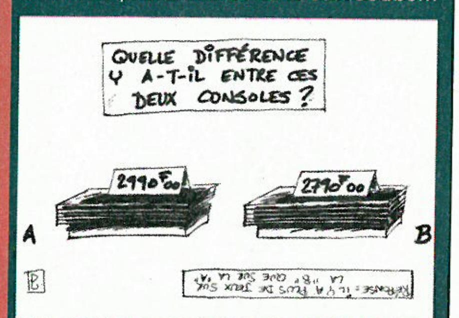
Capcom pourrait bien faire partie des premiers développeurs à triompher sur PlayStation 2. En tout cas, le line-up annoncé pour la fin de l'année en Europe se révèle plus qu'alléchant. Jugez plutôt : Onimusha (6 juillet), Resident Evil Code : Veronica Complete (31 août), Capcom Vs SNK 2 (26 octobre), Maximo (26 octobre), Devil May Cry (30 novembre). Vite, vite, vite...

Probablement la news de l'été : un jeu **Loft Story** pourrait bel et bien voir le jour cette année. Il s'agirait en fait d'une succession de mini-jeux qui vous permettront, en cas de succès, de zieuter de charmantes vidéos « best of » direct from the Loft (NDTraz : arrghhh noooooon !!!).



TÉLEX

Après la rumeur, **le prix de la PlayStation 2 a bel et bien baissé** depuis le 1er juin dernier. Voilà, a priori, si vous faites vos courses régulièrement, vous deviez déjà être au courant, mais pour les autres, sachez qu'une PS2 coûte désormais 2 790 francs. On reste quand même encore loin du prix annoncé de la GameCube...



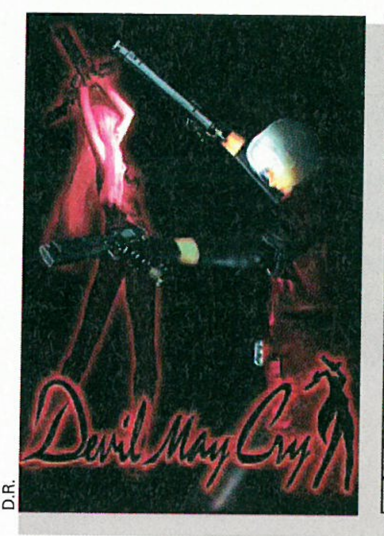
Alors que le lancement de la **GameCube** se rapproche, Nintendo a dévoilé ses plans de production. Chaque usine (elles seront en effet trois) sera capable de produire près de **300 000 processeurs**, soit un total de 900 000 par mois. En outre, une filiale américaine de Matsushita sera chargée de concevoir les disques optiques de 8 cm, au rythme soutenu de 1,5 million d'unités par mois. La production devrait débuter au cours du mois de juin, afin d'être sûr que tout soit fin prêt pour le 14 septembre.

Dans un élan de protectionnisme bien compréhensible, Nintendo aurait récemment déposé deux noms de domaines bien étranges : « **100 Marios** » et « **Mario Sunshine** ». En laissant son imagination gambader gaiement, on peut considérer qu'il s'agit bien de deux futurs Mario sur GameCube. Le premier plus axé puzzle game, l'autre plus orienté plate-forme. En effet, un planning dévoilé un jour avant l'E3 présentait déjà distinctement ces deux noms. Quoi qu'il en soit, Shigeru Miyamoto a promis de nous en dire plus lors du SpaceWorld en septembre prochain.

Dans la grande course au rachat de **licences bien juteuses**, Ubi Soft vient de tirer son épingle du jeu. Pour une fois, il ne s'agit pas d'obtenir les droits d'exploitation d'une série débile, ou d'un sportif amerloque aussi connu que votre concierge (pas d'offense), mais plutôt de l'excellent film ***Tigre et Dragon***. Une agréable nouvelle, en espérant juste que les jeux prévus sur PlayStation 2, GameCube, Xbox et Game Boy Advance pour le printemps 2002 soient à la hauteur du film.


D.R.

Capcom se déchaîne



D.R.

Rien que pour vous, voici les plans de Capcom pour l'année fiscale 2001 s'achevant en mars 2002. Après un bref coup d'œil, il apparaît clairement que la PlayStation 2 et les deux Game Boy (Advance et Color) resteront encore une fois la priorité du développeur nippon tant elles représentent le plus fort potentiel de vente. Pour info, Capcom compte écouler 1,5 million de Devil May Cry (700 000 au Japon et 800 000 en Occident).

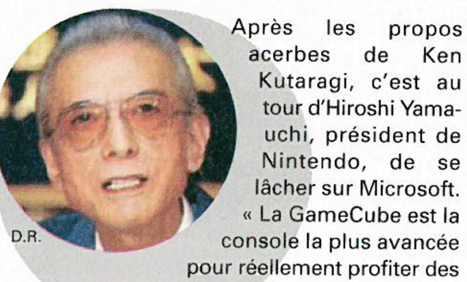
Console	Nbre de jeux développés	Estimation de ventes
PlayStation 2	13	6,9 millions
GBA/Color	12	2,4 millions
GameCube/N64	2	800 000
PSone	10	700 000
Xbox	5	650 000
Dreamcast	11	250 000
PC/Divers	19	500 000

La GameCube, console de rêve

C'est désormais officiel. Nintendo vient d'annoncer la date de sortie et le prix de la GameCube au Japon et aux États-Unis. Ainsi, sur l'archipel nippon, le cube sera disponible le vendredi 14 septembre pour la modique somme de 25 000 yens (soit environ 1 500 francs !), tandis qu'aux States, la belle sortira le 5 novembre, soit trois jours avant la Xbox, au prix de 199,95 $. Dans la foulée, Nintendo espère écouler mondialement près de 4 millions de GameCube et 10 millions de jeux jusqu'à mars 2002. À ce titre, les jeux en question seront proposés à 6 800 yens (environ 430 francs). Concernant la console à proprement parler, l'écart de prix avec ses concurrents reste énorme puisque la PlayStation 2 et la Xbox s'approchent plus des 300 $. Ainsi, même si la console de Nintendo ne propose pas de lecteur de DVD-vidéo, elle devrait néanmoins effectuer un véritable carton tant les titres annoncés s'annoncent exceptionnels et la machine particulièrement abordable. Et là, tout de suite, on en vient à penser : « Et si Nintendo avait décidément tout compris à la vie ? » Bon certes, seul bémol, pour l'Europe, on peut toujours aller se brosser aux alentours du printemps 2002. Argh !


D.R.

Yamauchi is also on fire


D.R.

Après les propos acerbes de Ken Kutaragi, c'est au tour d'Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo, de se lâcher sur Microsoft. « La GameCube est la console la plus avancée pour réellement profiter des jeux et est totalement différente de la Xbox. Parler des deux reviendrait à comparer un sumo et un catcheur, ces derniers jouant de manière complètement différente. Nous ne considérons pas Microsoft comme notre concurrent. » Mais attendez, il s'agissait là de la mise en bouche. « Microsoft recherche uniquement la performance, la puissance brute, mais ne comprend pas que les joueurs attendent des jeux ! » Ça calme, même si très sincèrement, cela sent, comme pour Ken Kutaragi, la mauvaise foi à plein nez. Finissons néanmoins par de saines paroles concernant plus directement la politique tarifaire de Nintendo : « Les gens ne jouent pas avec une console seule. Ils utilisent des jeux, mais pour cela ils sont forcés d'acheter une console. C'est pourquoi nous avons décidé que la GameCube devait être aussi abordable que possible. » La voix de la sagesse finalement, mais bonjour les royalties que sa « Majesté » Nintendo récupère sur les jeux, au passage...

Zique Pad

L'actualité des musiques suit intimement la qualité ma foi fort décevante des productions actuelles. Pourtant, dès la rentrée, des chefs-d'œuvre au charme rétro s'apprêtent à vous tendre les bras, ou plutôt les partitions. Ainsi, en vrac, dans les prochains mois, vous pourrez vous régaler avec du Final Fantasy (grande) époque Super Nintendo, mais aussi du mythique Castlevania Symphony of the Night, de l'Orchestral Game Concert, du Romancing Saga, et quelques surprises qui devraient rappeler de sympathiques souvenirs aux plus acharnés d'entre vous. Allez, profitez-en pour passer un bon été... tranquille...

par Gollum

Wild Arms

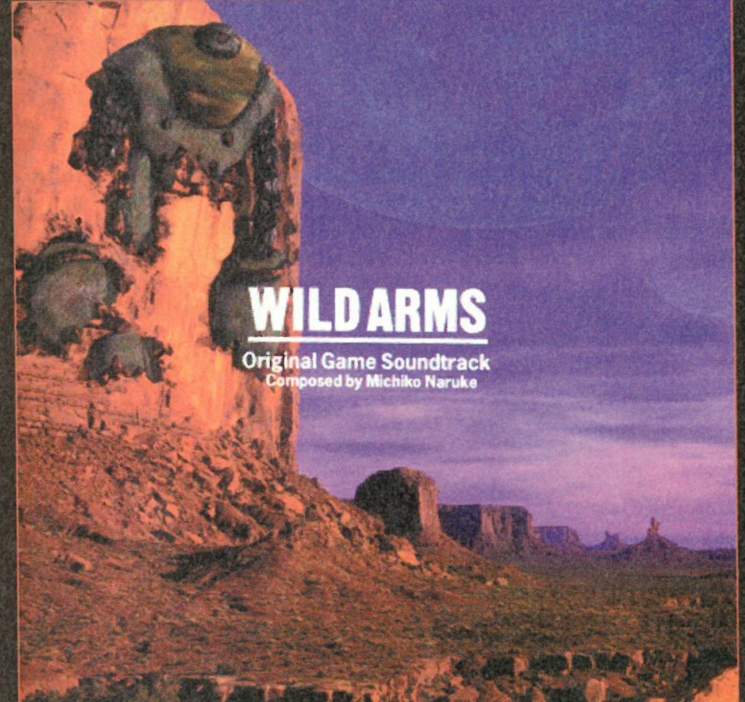
• **Référence :** ARCJ-60 • **Compositeur :** Michiko Naruke
• **Durée :** 68'33 (36 plages)

Note : 9/10

Le charme d'un RPG s'articule autour de quelques éléments-clés : un scénario complexe et riche en rebondissements, des personnages charismatiques... et une bande-son enchanteresse ! Ainsi, bien plus qu'une enveloppe graphique soignée, les jeux de rôle requièrent une ambiance musicale particulièrement prenante pour mieux happer le joueur, le plonger dans une aventure dont l'atmosphère l'envoûtera... même les yeux fermés ou la bouche ouverte. Tel était le cas pour les plus grands chefs-d'œuvre de la Super Nintendo (oserais-je évoquer le mémorable Final Fantasy VI, amen). À l'heure du format CD, les compositeurs de musiques de jeu disposent désormais d'instruments plus évolués pour véhiculer les émotions. La bande-son de Wild Arms, composée en 1997 par Michiro Naruke, s'illustre, encore aujourd'hui, à plus d'un titre. Première surprise, c'est ici une femme qui fait vivre les notes. Une œuvre très personnelle, distillant des accords chaleureux, bien que finalement très mélancoliques (une grande dominante dans les RPG, mais bon, je ne vous apprends rien). Les 9 premières plages sont consacrées aux pièces orchestrales. Pourtant, il vous suffira d'écouter, que dis-je ?, de vous laisser bercer par Into the Wilderness, le thème d'intro, pour prendre la mesure de l'album. Le son cristallin d'une guitare sèche accompagne le sifflotement distant du héros, avant que ne viennent se greffer cuivres et percussions. Wild Arms n'hésite pas à mélanger les genres. Des phrasés mystiques avec renfort de chœurs à l'image du thème de Demon's Castle. Dans l'ensemble, ces plages instrumentales se révèlent assez « sérieuses », contemplatives, puissantes, et oscillant vers un penchant sombre, voire triste. Funeral March restera bien évidemment assez symptomatique de cette tendance ; quant au Nasdaq, il ne va pas trop mal, merci pour lui. En revanche, dès que vous basculerez dans les BGM au synthé, pas de doute, le côté bon enfant, un tantinet innocent, reprendra instantanément le dessus. Les musiques particulièrement bien composées ont la pêche et les inspirations « Far West » ressortent nettement. Une sensation amplement favorisée par le choix des instruments et certaines similitudes avec les partitions d'Enio Morricone. Ainsi, vous retrouverez les sons étincelants de la guitare acoustique, de la flûte traversière, du piano, des violons, mais aussi beaucoup de cuivres et banjo pour le côté western. Un exemple flagrant : Whistle of the Warrior... en sachant que « to whistle » signifie « siffloter », vous comprendrez l'esprit de cette mélodie. Du très bon donc, même de l'excellent tant les plages s'enchaînent avec un réel bonheur grâce à des compositions harmonieuses, rafraîchissantes et variées. Ah, j'oubliais un gros défaut, malheureusement de plus en plus fréquent dans les OSV : toutes les musiques du jeu ne sont pas présentes sur le CD ! Et là, fatalement, au niveau des valeurs, ça craint grave. Dommage, dommage, surtout que si mes souvenirs sont bons, il s'agissait d'excellentes mélopées. Enfin, la vie, tout ça, vous savez ce que j'en pense.

Avis

Pour apprécier, il faut bien évidemment avoir une âme toute tendre, aimer les mélodies globalement assez paisibles, mais si tel est le cas, alors vous adorerez cette OSV de Wild Arms, tout comme moi. Les thèmes sont riches et de toute beauté. Alors pourquoi se priver d'un agréable moment ?



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison varient d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de 10 « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Vandal Hearts

• **Référence** : KICA-7725 • **Compositeur** : Konami Band
• **Durée** : 66'06 (46 plages)



Avec la sortie de la PlayStation, Konami s'est rendu compte que les RPG constituaient un juteux filon qu'il serait bien dommage de laisser aux seuls Enix et Square. Résultat : un excellent Suikoden et un non moins talentueux Vandal Hearts. Pourtant, si, ludiquement parlant, les deux titres se révélaient agréables, question bande-son, Suikoden remporte haut la main ce petit duel fratricide. En effet, à l'image de sa réalisation graphique, la B.O. de Vandal Hearts se veut contrastée. Bon point initial, la qualité de l'instrumentation reste assez uniforme chez Konami. Les synthés sonnent juste, les samples ayant été réalisés avec soin. Remarquez, en tendant un peu plus l'oreille, on constate que dans l'ensemble, seuls les percussions (grosses caisses bien sourdes, grelots et toute la clique pas toujours supra-subtile) et les cuivres sont présents. Le côté martial, probablement. Et c'est d'ailleurs là le principal reproche que l'on pourra formuler à l'encontre de Vandal Hearts : trop de rigueur, des phrasés trop pesants, trop marqués... en clair, une finesse qui repassera en deuxième semaine. L'album en lui-même est décomposé en six chapitres distincts reprenant chacun les, euh... eh bien les chapitres de l'aventure. C'est logique. Seul hic : si les chapitres et les titres des musiques changent, les mélodies, quant à elles, restent très, très proches. Ça fait boum, badaboum, ça rend bien l'esprit militaire du jeu, mais ce manque de variété finit par lasser assez vite. Il faudra attendre les toutes dernières plages pour entendre quelque chose de nouveau, à savoir le timbre délicat et touchant d'une chanteuse nipponne bien inconnue mais néanmoins charmante, j'en suis sûr. À noter que les paroles mêlent différentes langues dont le français, avec une phrase que nous aurions dû copyrighter : « C'est la vie, mon ami ». Véridique. Rien de transcendant toutefois (NDTraz : moi, je dis « c'est la vie, Julie »).

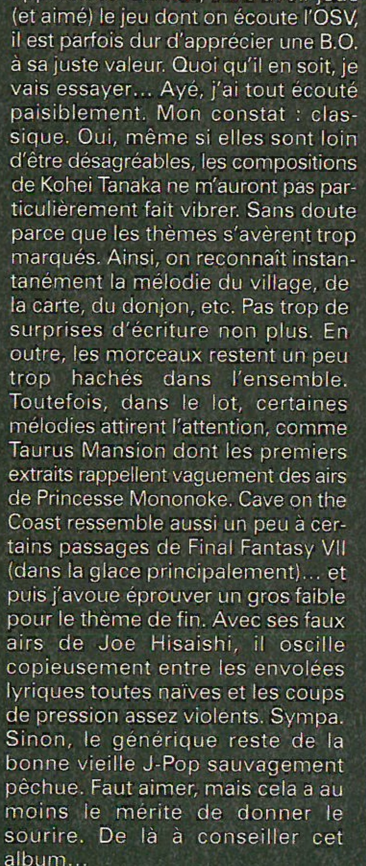
Avis

L'OSV de Vandal Hearts ne marquera pas les esprits, mais il pourrait néanmoins satisfaire les amateurs d'ambiances bien martiales, pas gaies pour un sou. Et puis, personnellement, rien que d'entendre dans un jeu : « C'est la vie, mon ami » chanté avec l'accent japonais, je trouve ça furieusement trippant.

Alundra

• **Référence** : ARCJ-66 • **Compositeur** : Kohei Tanaka • **Durée** : 66'06 (28 plages)

Je vais vous avouer un secret, qui n'en sera donc plus un dans quelques lignes : je n'ai pas joué à Alundra. Non, mais alors même pas une seconde. Pourtant, comme tous les collectionneurs qui se respectent, histoire de compléter ma collec, j'ai décidé de me ruer sur l'OSV d'Alundra. Dans l'absolu, vous n'en avez clairement rien à faire de mes états d'âme à deux euros, mais dans le fond, cela change beaucoup de choses. En effet, bien plus que des musiques dites « traditionnelles », les musiques de jeux nécessitent bien souvent d'avoir un vécu pour être appréciées. En clair, sans avoir joué (et aimé) le jeu dont on écoute l'OSV, il est parfois dur d'apprécier une B.O. à sa juste valeur. Quoi qu'il en soit, je vais essayer... Ayé, j'ai tout écouté paisiblement. Mon constat : classique. Oui, même si elles sont loin d'être désagréables, les compositions de Kohei Tanaka ne m'auront pas particulièrement fait vibrer. Sans doute parce que les thèmes s'avèrent trop marqués. Ainsi, on reconnaît instantanément la mélodie du village, de la carte, du donjon, etc. Pas trop de surprises d'écriture non plus. En outre, les morceaux restent un peu trop hachés dans l'ensemble. Toutefois, dans le lot, certaines mélodies attirent l'attention, comme Taurus Mansion dont les premiers extraits rappellent vaguement des airs de Princesse Mononoke. Cave on the Coast ressemble aussi un peu à certains passages de Final Fantasy VII (dans la glace principalement)... et puis j'avoue éprouver un gros faible pour le thème de fin. Avec ses faux airs de Joe Hisaishi, il oscille copieusement entre les envolées lyriques toutes naïves et les coups de pression assez violents. Sympa. Sinon, le générique reste de la bonne vieille J-Pop sauvagement pêchue. Faut aimer, mais cela a au moins le mérite de donner le sourire. De là à conseiller cet album...



Avis

Alundra était peut-être un jeu sympa, mais sa bande-son fait preuve d'un classicisme trop important pour réellement enthousiasmer. C'est assez lent, pas vraiment inspiré, et doté de synthés somme toute moyens. Mouais, il y a carrément pire c'est clair, mais bon, bien mieux aussi.





Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

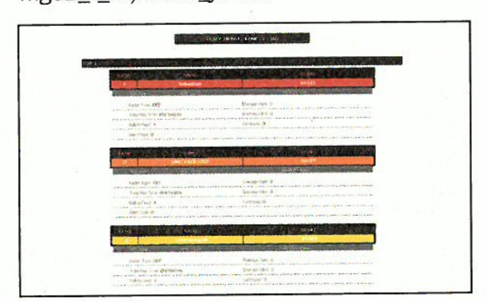
Un NetPad version light ce mois-ci, en raison de l'énorme pagination dédiée à l'E3 dans ce numéro. Difficile de trouver des news fraîches quand on couvre la totalité de ce salon... Mais l'ami Angel et moi-même ne nous sommes pas laissés abattre, et les trois pages que nous vous proposons devraient retenir un minimum votre attention. Nous l'espérons en tout cas... Bonnes vacances !

PSone, PlayStation 2

Sega et Sony se sont associés pour mettre en place un système de **jeux online** qui devrait permettre aux possesseurs de PS2 et de Dreamcast de s'amuser ensemble (qui l'eut cru ?). Sega se concentre d'abord sur les titres qui vont profiter de l'option réseau sur DC (essentiellement des simulations de sport), puis il inclura cette option sur ses futurs titres PS2, certainement en fin d'année, ou plus vraisemblablement début 2002. Il faudra donc être patient avant de pouvoir profiter de cette option jeu en réseau, surtout chez nous, dans cet insignifiant petit pays qu'est la France...

Puisque nous sommes dans la série **jeux online**, signalons quelques titres qui sont censés profiter de cette option lors de leur sortie sur PS2 : **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **SOCOM : U.S. Navy Seals**, **Twisted Metal Online**, **Frequency et Tribes** (équivalent du Tribes 2 existant sur PC). Le jeu en réseau sur consoles va donc vraiment se développer ? Mouais, moi j'attends encore de voir...

Les fous furieux qui ont eu l'occasion de s'essayer à **la démo de Metal Gear Solid 2** sur PS2 et qui désirent comparer leurs scores avec les meilleurs résultats mondiaux (eh oui, rien que ça) peuvent aller faire un tour sur le site de Konami pour avoir une idée du niveau des différentes nations. Les résultats sont divisés par continent, ou peuvent être examinés dans leur globalité : *www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2_t_IR/index_j.html*



Extraits d'une **interview de Scott Pease**, producteur chez Neversoft, qui travaille actuellement sur **Tony Hawk 3** (merci à IGN) : « La plus grosse plainte concernant TH2, c'est que les niveaux étaient certes vastes, mais qu'ils étaient également un peu vides. Avec la PS2, nous désirons donner vie aux niveaux, avec des gens qui s'arrêtent dans la rue pour vous regarder faire vos figures, et qui peuvent réagir selon vos actions (...) Le squelette du personnage est deux fois plus complexe sur PS2, et les mouvements sont donc plus détaillés. Nous en sommes à **plus de 400 animations à présent,** et il nous reste encore pas mal de choses à faire... » Voilà qui promet.

On a vu le premier nouveau personnage de **Virtua Fighter 4**, Lei Fei, qui ressemble à un moine shaolin. Voici maintenant le second personnage inédit : **Vanessa Lewis**. Cette femme au corps musclé et bronzé participe au tournoi de VF4 pour venger la mort de son père (bonjour les scénarios bateau des jeux de baston). Ce personnage utilise la boxe Muay Thaï pour se battre, et on attend évidemment de voir ce que cela va donner au niveau de l'animation. Tous ceux qui veulent avoir un avant-goût de ce titre, censé être converti avec brio sur PS2, peuvent aller jeter un coup d'œil aux vidéos Quicktime disponibles à l'adresse suivante : http://ps2.ign.com/news/35129.html. Pour terminer, sachez qu'une date de sortie officieuse de VF4 sur PS2 circule sur le Net ; on parle du 15 février 2002...



Manifestement confiant dans le succès du hit de Sega, Acclaim a distribué **400 000 exemplaires de Crazy Taxi sur PS2** aux États-Unis, et ils se sont vendus en à peine deux semaines ! Quand on vous disait que Sega était un développeur d'exception...

Ceux qui sont intéressés par le nouveau jeu de Capcom, Maximo, peuvent se rendre à l'adresse suivante : www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/ps2maximo/. Vous y trouverez de jolies photos, et surtout une vidéo et plein d'infos... évidemment en japonais.



Alors que **Bloody Roar 3** sort incessamment sous peu en France, voilà que l'on apprend qu'un **quatrième épisode** est d'ores et déjà en préparation. On espère qu'il fera preuve d'un peu plus d'ambition, cette fois-ci...

Ça y est, **State of Emergency,** le jeu « d'émeute » sur PS2, fait parler de lui avant même sa sortie. C'est un porte-parole du maire de Seattle, aux États-Unis, qui se plaint de l'image véhiculée par un tel produit. Il faut dire que pour faire sa pub, Rockstar a écrit un truc fin, du genre « si vous avez manqué le divertissant spectacle des gaz lacrymos et des vitres qui volent en éclats pendant la manifestation contre l'Organisation Mondiale du Commerce à Seattle, rassurez-vous : vous pouvez maintenant jouer au jeu vidéo ». Si c'est pas de la provoc...

Une société asiatique a sorti un package comprenant un **CD et une Memory Card pour PS2**, dont le nom est assez éloquent : All Code DVD Card. Pour ceux qui ne l'auraient pas compris, ce petit périphérique autorise la lecture des DVD de n'importe quelle zone sur une PS2. Attention, selon le modèle de console, la carte est différente ! Enfin bref, de toute façon, je dis ça juste pour info, vu que ce n'est pas super officiel comme matos et que vous n'essaierez sûrement pas de le récupérer... n'est-ce pas ?



VOUS POURRIEZ LA DÉGOMMER À 800 KM ?



LUI OUI.

"De l'excellente guérilla-science-fiction"
Play Mag

"Une ambiance prenante à souhait"
PSM2



LE SHOOT MÉCHA 3D POUR LES JOUEURS QUI ONT UN OBJECTIF PRÉCIS

















PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Dreamcast

Mesdames, Messieurs, je viens de dégoter **le bon plan du mois**. En ce moment, c'est la grande braderie sur la boutique officielle de **Sega**. Tous les jeux et accessoires sont proposés à des prix hallucinants. Si certains titres conservent leur prix original, il y a plein de trucs qui valent le coup. On trouve par exemple Ecco pour 105 F, Crazy Taxi pour 155 F... Bon, je sais, cela reste proche de ce que l'on peut trouver en magasin, mais du côté des accessoires, vous allez juste halluciner : un pad officiel coûte la modique somme de 105 F, le volant est vendu 210 F, le clavier lui aussi 105 F, et surtout, surtout... le magnifique stick arcade est à 165 F !!! Perso, j'ai déjà fait mes courses ; faites-en autant avant qu'il ne soit trop tard ! Ça se passe là et nulle part ailleurs : http://shop.dreamcast-europe.com/fr/default.asp?shop=fra. On va appeler ça « Le bon plan du mois de Troncho Angel ».

Hop, la date de sortie de **Shenmue 2** vient d'être officialisée. On pourra le trouver chez n'importe quel vendeur de baguettes du Japon dès le **6 septembre prochain**. Petite bizarrerie, il semblerait que l'édition limitée contienne un CD supplémentaire de Virtua Fighter 4. Le problème, c'est qu'il ne devrait sortir que sur PS2 pour 2002, avec un contenu qui n'est pas encore arrêté. Pfuii, tout cela est bien compliqué, mais bon, l'intérêt, c'est que Shenmue 2 sort bientôt... Mais qu'est-ce que c'est derrière moi ?... Ah m..., ça y est, Julo me bave dessus... Julo trouve-toi une vie, vite !

Pour fêter la sortie de **Sonic Adventure 2** et par la même occasion les **10 ans de sa mascotte**, Sega vous propose, à travers sa boutique en ligne officielle française, d'acquérir un coffret commémoratif contenant le jeu, une médaille, un CD audio avec tous les thèmes originaux depuis sa création, ainsi qu'un livret retraçant l'histoire du hérisson et de ses compères. Le tout sera mis en vente à partir du 23 juin à minuit pour 30 livres anglaises, soit 300 F environ. Une occasion à saisir ! Le problème, c'est qu'il n'existe que **200 exemplaires** pour nous autres, habitants de l'Hexagone. Va donc falloir se battre ! Sachez que votre serviteur fera partie de la bataille !



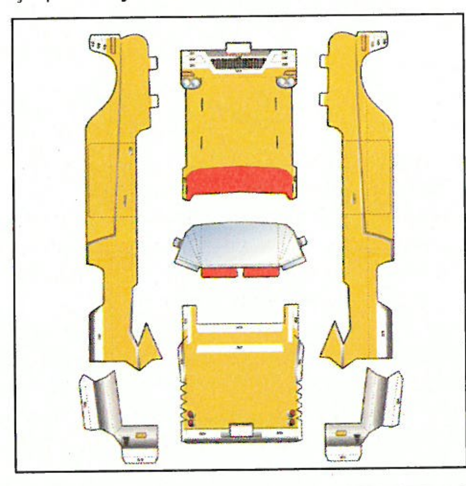
Coffret Sonic

L'autre jour, Greg m'a annoncé fièrement qu'il me tuait à n'importe quel jeu de baston. Il m'a même proposé un défi en me laissant le choix du titre. Je ne suis pas particulièrement balèze, mais quand même, je sais que Greg est... comment dire... relativement prenable. Finalement, je l'ai tué ! Dommage pour lui ! Tout ça pour dire que **Capcom** a rendu publics quelques détails de **Capcom Vs SNK : Millionaire Fighting 2001**. En tout, on compte 6 Groove Systems. On a C, A et P du côté de Capcom, et S, N et K de l'autre. Un total de 44 joueurs seront disponibles, et enfin, on pourra choisir librement le nombre de persos de son équipe (de 1 à 4).



Rumeur : Les joueurs de Phantasy Star Online vont être dégoûtés. Si l'accès aux serveurs de la première version était totalement gratos en Europe et aux États-Unis, cela risque de ne plus être le cas pour la prochaine mouture. Comme au Japon, il faudra payer un abonnement mensuel...

Si vous voulez vous fabriquer votre propre **réplique en papier** des véhicules de **Crazy Taxi 2**, Sega a mis en ligne des patrons à imprimer, copies conformes de ceux du jeu. Une fois sortis de l'imprimante, il ne reste plus qu'à faire les bons pliages et d'y ajouter une pointe de colle. En plus, tout est disponible en format Mac et Windows, comme ça pas de jaloux. La classe !



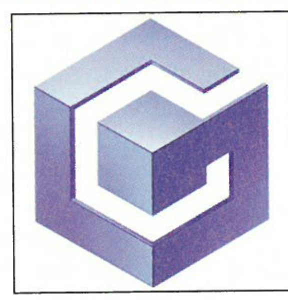
Après Gran Turismo 2 et Final Fantasy IX (cf. News), le prochain jeu profitant de l'utilisation du **Bleemcast** (le fameux émulateur de PSone sur Dreamcast) sera le grandissime **Metal Gear Solid**. Grâce à la puissance de la machine, le graphisme apparaîtra un poil plus fin et les textures un chouïa plus lisses.

N64, GameCube

Bien que **Nintendo** affiche clairement son intention de faire de la **GameCube** une console de jeux et rien d'autre, ils ont tout de même collaboré avec **Matsushita et Panasonic** pour développer une nouvelle version qui comble un manque par rapport aux concurrentes, à savoir la lecture de **DVD**. Bien plus large que le design original, le look de la bête est plutôt correct et permet de s'intégrer parfaitement dans un salon. Reste à connaître le prix, et surtout si le modèle sera exporté vers le Vieux Continent.

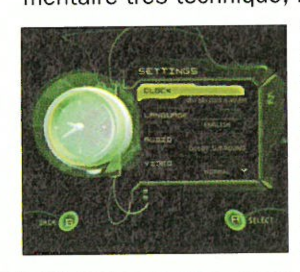


Le **logo officiel de la GameCube** a changé, ça vous le savez, mais pour l'anecdote, il faut savoir qu'il était disponible sur Internet quelques jours avant son annonce à l'E3. Comment ça se fait ? Eh bien une fois de plus, des petits malins faisant partie d'un site de fans ont réussi à s'infiltrer dans le parc d'exposition et ont pu assister au montage du stand Nintendo en direct-live. Du coup, ils ont vu en exclu le nouveau logo, qu'ils se sont bien sûr empressés de prendre en photo et de diffuser sur le Net, où il a fait le tour de la planète en 15 secondes et trois dixièmes, montre en main.



Xbox

L'interface de la Xbox vient d'être révélée. Je pourrais très bien partir dans un commentaire très technique, mais à première vue, il s'agit d'une interface des plus classiques qui ne m'inspire rien de spécial. Si, une chose quand même : il faut aimer le vert !



Arcade, Portables, Divers

Si vous avez vu ce pauvre film qu'est ***Gamer***, alors, en plus d'avoir mis 50 balles dans un navet, vous savez sûrement ce que c'est qu'être un jeune homme ayant un projet de jeu vidéo ré-vo-lu-tionnaire qui va révolutionner le monde du ludiquement ludique. Bon, en fait, tout près, on a le même cas, mais sans le côté pauvre mec du héros de *Gamer*... C'est l'histoire d'un gars passionné de jeux vidéo qui décide de mettre la main à la pâte et de développer un truc de son côté sur Dreamcast. Comme il le dit lui-même, devant l'évidence que seul le rendu ne serait pas supérieur à de la NES, il crée une équipe, Dragonhydre, avec laquelle il se lance dans un projet complexe qu'il présente comme « aussi bien qu'un FF mais sans les cinématiques ». En fin de compte, ça marche tellement bien qu'ils sont en contact avec Ubi Soft pour des projets futurs. Vous trouverez une photo de leur jeu (sur leur site), **Kyskrew**, qui, je le rappelle, est toujours en cours de développement. Je me demande comment ils ont fait pour avoir un kit DC, mais bon... En attendant, on ne peut que les féliciter d'avoir su faire preuve d'initiative et leur souhaiter bonne chance... Jetez un coup d'œil sur le site au http://kyskrew.fr.st et prenez-en de la graine, les petits jeunes !

Grâce à **Internet**, on assiste à de grands moments et on trouve des choses incroyables. Tenez, par exemple, pendant que je tape NetPad tranquillement comme tous les mois, je m'envoie un mail en passant par le PC de Chris qui était plus près de moi (ouaip, à *Joypad*, on est partageur !). Et sur quoi je tombe ? Sur des scans de la carte d'identité de **Kendy**. Ce petit malin, par intermittence, devait envoyer un justificatif d'identité au site où il a acheté son nouveau joujou technologique du mois.



Maintenant, entre vous et moi, il avait pas une bonne bouille, notre **Demi-Lune**, avec ses tifs ? Hélas, maintenant c'est du passé, il a chopé la maladie du hard-core qui lui provoque une calvitie irréversible.

On vous avait déjà parlé du retour des **rappeurs extraterrestres** sur **Dreamcast**, prévu sur la console de Sega pour cet automne. Le monde du jeu vidéo ressemblant de plus en plus à Dallas, on nage à présent dans le flou quant à savoir sur quelle machine il sera proposé. En effet, dans une récente annonce, Sega a laissé sous-entendre que le support du jeu ne serait plus la Dreamcast. Maintenant, on sait que le jeu est toujours en cours de développement mais on ignore sur quelle machine. Sûrement au constructeur le plus offrant pour se payer une exclu... En attendant, on a appris, grâce aux vidéos et aux quelques photos diffusées sur le Net, que le jeu est tout en 3D et que le rendu des textures est vraiment excellent. Et pour vous rassurer, oui, les deux zouaves ont toujours le Funky Style !



Je ne comprends plus rien. **Sega** a laissé tomber le hardware console mais va quand même développer une carte d'arcade **NAOMI 3**.

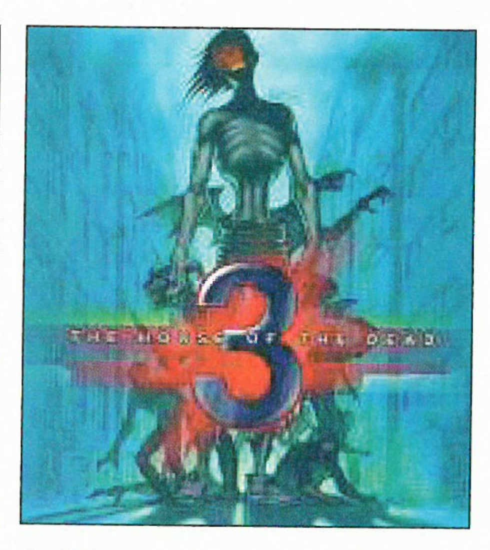
Yep, un jeu de pêche pour la Game Boy Advance, ça c'est la classe ! Starfish travaille dessus et va bientôt sortir **Super Blackbass Advance**. Maintenant, je suis en train de me dire que le nec plus ultra, ce serait de partir à la pêche et de jouer au jeu en attendant que le poisson (le vrai, celui en 3D vie réelle) morde. L'optimisation ultime du week-end pêche, nature et vase qui pue !





Avis aux collectionneurs : il semblerait que **Nintendo** ait l'intention de stopper la production de Game Boy Advance non-transparentes. Cela concerne donc les blanches et les violettes. D'ici peu, on ne trouvera sur le marché que les milky-blue et milky-pink.

Toujours aussi discret concernant le développement de **The House of the Dead 3** sur Dreamcast et Xbox, Sega s'est juste contenté de diffuser cet artwork pour faire parler les foules.



1 000 exemplaires d'une **montre** Final Fantasy The Movie, fabriquée par Seiko, seront mis sur le marché le 22 juin au Japon. Le design reprend celui de la boussole de l'espace qu'utilise l'héroïne Aki dans le long métrage.



Resident Evil Gaiden sur **Game Boy Color** sortira vers la fin de l'année. On y dirigera Barry Burton des S.T.A.R.S., dans un bateau de croisière infecté par les zombies. En tout, il y aura plus de 100 pièces à explorer étalées sur 10 environnements différents. On compte aussi trois personnages jouables au total. N'empêche que le coup du bateau de croisière, c'est énorme. Bientôt, ils vont nous faire celui du train... ah non, c'est déjà prévu pour le Resident Evil 0.

Lors d'une interview, **Yoshiki Okamoto**, directeur général de **Capcom**, a éclairci plusieurs points. Tout d'abord, un Resident Evil online est bel et bien en projet, mais ce ne sera pas le quatrième volet actuellement en préparation. Ensuite, les Street Fighter resteront en 2D. D'ailleurs, il se peut que la série des EX soit abandonnée. Si Dino Crisis 3 sera exclusif à la Xbox, le 4 sera multi-plateforme. Enfin, il fait bien comprendre que Resident Evil, Dino Crisis, Onimusha, Maximo ou Devil May Cry sont des jeux qui rapportent ou vont rapporter beaucoup de yens à la compagnie. Des suites à répétition sont donc à prévoir ! En revanche, en en ce qui concerne le hardware et sa vision du futur, il pense que la PS2 aura la meilleure qualité graphique (!) et que Sony restera dominant sur le marché. Toujours selon lui, la Xbox et la GameCube se battront pour ravir la seconde place, la GameCube possédant le meilleur capital fun alors que Microsoft devrait plaire aux hardcore gamers. M'ouais...

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

E3 2001

Un show extraordinaire, un avenir en mouvement !


Moins de Boothbabes cette année... mais ces deux superbes filles ont vu passer beaucoup de monde !

Le constat s'impose : cette édition 2001 du plus grand salon de jeux vidéo du monde fut la plus intéressante depuis 4 ans. On en a pris plein les mirettes, et nos cerveaux sont encore en pleine analyse pour en tirer les meilleures conclusions qui soient.

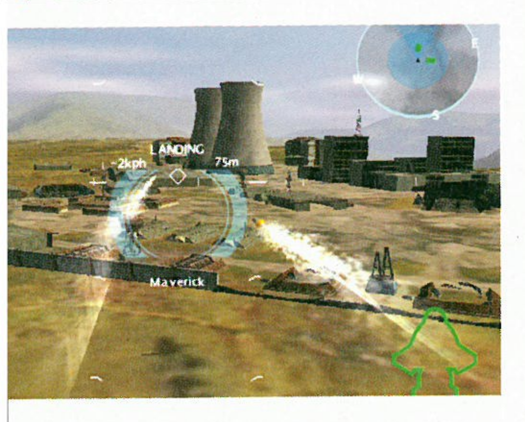


À l'aéroport de Roissy, pour la fine équipe de *Joypad* au départ vers L.A., l'excitation était à son comble. Nous le savions, ce nouvel E3 allait faire grand bruit. Non seulement on ne s'est pas trompé, mais on en vibre encore ! C'est donc près de 90 pages qui vous attendent pour un compte rendu complet, et un numéro aussi synthétique que possible. Difficile est la tâche d'analyser correctement, avec suffisamment de recul, ce qui se profile depuis déjà de longs mois pour notre monde bien aimé. L'E3 aura fait exploser tout cela avec une telle violence que les retombées ne sont pas près de s'arrêter ! C'est pourtant ce que nous allons essayer de faire ici, tout d'abord avec une tendance globale, puis une présentation par constructeur, avant de passer au plus important : les jeux !

GUERRE DES CONSOLES ? PAS SÛR.

Vous le sentiez, nous en parlions, notre monde vit une époque mi-trouble, mi-formidable. Nouveaux acteurs, nouvelles machines, nouvelles optiques de jeu et volonté de créer le « marché de masse » se mêlent dans les esprits des créateurs, éditeurs, « marketeux » et autres acteurs importants de l'industrie. De ce salon, nous retenons finalement ceci : Sony rassure, Microsoft flippe toujours et Nintendo se montre enfin. Si cet E3 est un événement majeur, et révélateur du virage que notre industrie est en train d'aborder, il ne faut pas pour autant se payer le luxe de jouer de trop d'assurance à l'égard de l'avenir. Comme vous le savez, pour la majorité des gens qui lisent *Joypad* depuis longtemps, nous sommes des amoureux du jeu, sous toutes ses formes, et au final, notre sentiment sur l'avenir mêle confiance, passion renouvelée et impatience.

S'il fallait en désigner un, c'est Nintendo qui aurait fait le plus de bruit. Mais ils n'ont pas pour autant « gagné », loin s'en faut. La GameCube a fait sensation, et c'est justifié, mais il faut rester calme. Certains ont été déçus par la Xbox, et si vous lisez beaucoup, vous verrez peut-être quelques tentatives d'assassinat médiatique poindre sur le Net ou dans la presse : ne vous y trompez pas. Si Microsoft n'a pas aussi bien réussi son salon que ça, ne croyez surtout pas que la Xbox ne va pas parvenir à ses fins... Sony, enfin, se retrouve sauvé par le gong. Depuis le temps que nous attendions un envol de la PS2, et le faisions sentir (parfois) avec virulence dans nos pages, cette édition du salon jouait un rôle important pour eux. Mais nous y voilà : alors que bon nombre de nos concurrents ou d'autres n'en finissent plus de parler de guerre, souhaitant parfois désigner audacieusement le vainqueur, à *Joypad* nous sommes intimement persuadés que le conflit généralisé n'aura pas lieu. Avec le recul et cet E3, nous sentons de plus en plus l'arrivée d'un nouvel âge d'or, qui pourrait bien permettre à Microsoft, Sony et Nintendo de trouver tous les trois le succès qu'ils attendent, et ce, sans trop se marcher sur les pieds. Que l'on juge par les conférences ayant précédé le salon ou par l'expo elle-même, il nous apparaît évident que ces trois acteurs majeurs ont des optiques tellement différentes que chacun devrait pouvoir trouver son public. Du moins on l'espère...





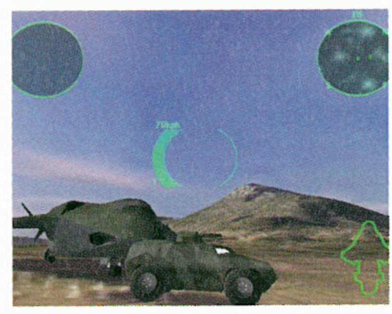
Les joutes aériennes de Dropship semblent suffisamment dynamiques pour scotcher les fans.

Dropship

Dropship est un jeu d'action mâtiné de stratégie, dans lequel vous êtes amené à livrer combat tant dans les airs que sur la terre ferme. Une sorte de concept bâtard, mêlant les genres dans un joyeux capharnaüm de champ de bataille et de conflits armés.
En pratique, le jeu se déroule en deux phases : d'abord la prise de connaissance des objectifs de la mission, durant laquelle on définit les troupes que l'on souhaite mobiliser (aériennes, terrestres, transports, piétaille...), et puis ensuite, zou, direction l'enfer de la guerre et ses douloureuses pertes humaines. Pour l'instant, la réalisation comme la jouabilité semblent suffisamment solides pour réconcilier les stratèges en herbe et les fans d'action.
Un titre qui ratisse large donc, mais qui, espérons-le, ne se perdra pas dans un gameplay trop complexe... Réponse en fin d'année, normalement.

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Studio Camden (Angleterre) • Date de sortie : Fin 2001







F1 Racing Championship 2



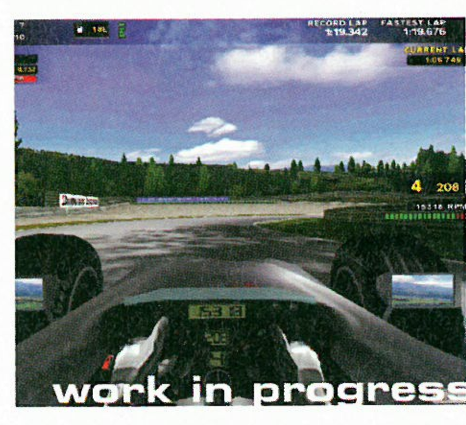


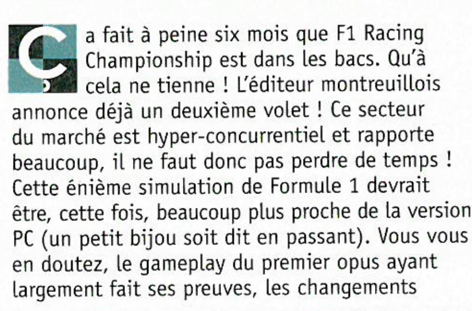


Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft (France) • Date de sortie : Fin 2001



Plus beau, plus fluide, plus réaliste, on ne va pas se plaindre non plus !





Ça fait à peine six mois que F1 Racing Championship est dans les bacs. Qu'à cela ne tienne ! L'éditeur montreuillois annonce déjà un deuxième volet ! Ce secteur du marché est hyper-concurrentiel et rapporte beaucoup, il ne faut donc pas perdre de temps ! Cette énième simulation de Formule 1 devrait être, cette fois, beaucoup plus proche de la version PC (un petit bijou soit dit en passant). Vous vous en doutez, le gameplay du premier opus ayant largement fait ses preuves, les changements seront essentiellement d'ordre « cosmétique ». Les développeurs ont donc procédé à un relevé GPS des circuits et ont filmé tous les environnements des tracés afin d'approcher ce photo-réalisme métaphysique tant convoité par les amateurs de course automobile. On nous promet également une débauche de polygones, à savoir plus de 60 000 pour les circuits et 3 000 pour les voitures, ainsi qu'une fluidité constante. Connaissant le savoir-faire d'Ubi Soft, on peut s'attendre à un produit de qualité.

BLOODY ROAR 3

NOMINÉ DANS LA CATÉGORIE MEILLEUR JEU DE COMBAT DE L'E3 2001

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Sortez les griffes !

Dans ce nouveau volet de la série BLOODY ROAR, pour vaincre, il faudra vous battre comme une bête.





- *Métamorphose de chaque personnage en son double animal.*
- *Duels explosifs alliant puissance et rapidité.*
- *Jouabilité exceptionnelle comprenant une multitude de furies, de combos et d'esquives incroyables.*
- *Transformation des personnages en loup, en tigre, en chauve-souris, en léopard...*





Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

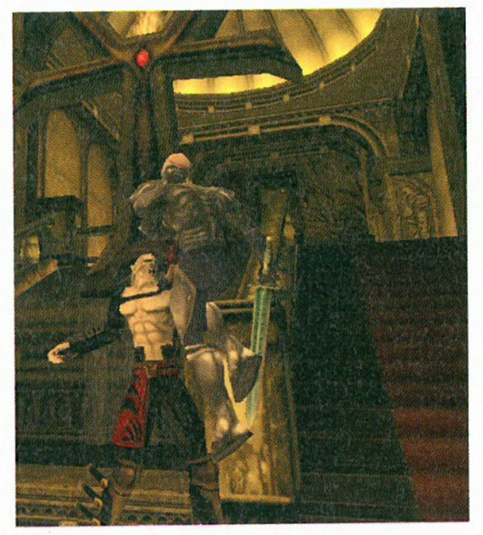
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr





PlayStation 2


Quand les lueurs du soleil font place à l'obscurité, le corps de RaHaN subit une transformation radicale : cheveux blancs et teint de porcelaine.



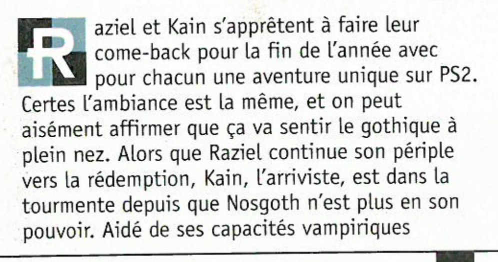






Legacy of Kain

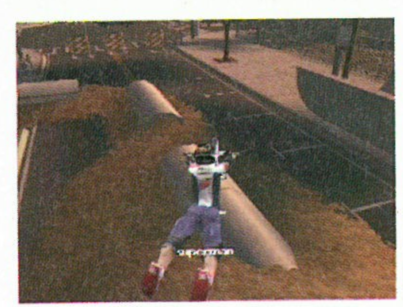
Blood Omen 2

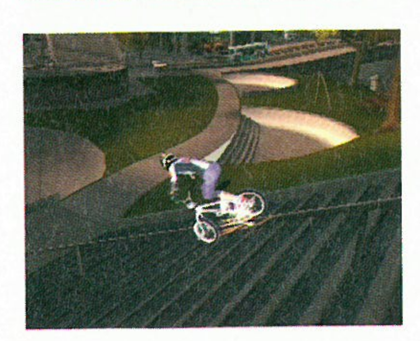


Éditeur : Eidos • Développeur : Crystal Dynamics (États-Unis) • Date de sortie : Hiver 2001

Raziel et Kain s'apprêtent à faire leur come-back pour la fin de l'année avec pour chacun une aventure unique sur PS2. Certes l'ambiance est la même, et on peut aisément affirmer que ça va sentir le gothique à plein nez. Alors que Raziel continue son périple vers la rédemption, Kain, l'arriviste, est dans la tourmente depuis que Nosgoth n'est plus en son pouvoir. Aidé de ses capacités vampiriques surnaturelles pour sauter sur les toits ou contrôler les esprits, Kain va rassembler ses potes suceurs de sang pour trucider du démon en 3D, sans oublier une petite dose de réflexion et une grande part d'exploration. Les impressions glanées à l'E3 sur ce titre ont été plutôt bonnes sur PS2, et nous avons pu voir la version Xbox en privé, plus fluide et offrant des éclairages temps réel impressionnants. On croise les doigts !





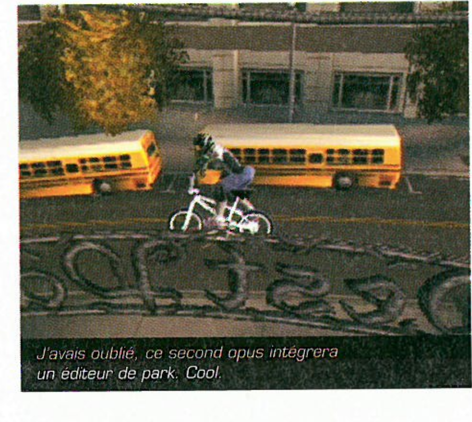


Éditeur : Acclaim • Développeur : Z-Axis (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2001

Dave Mirra

Freestyle BMX 2

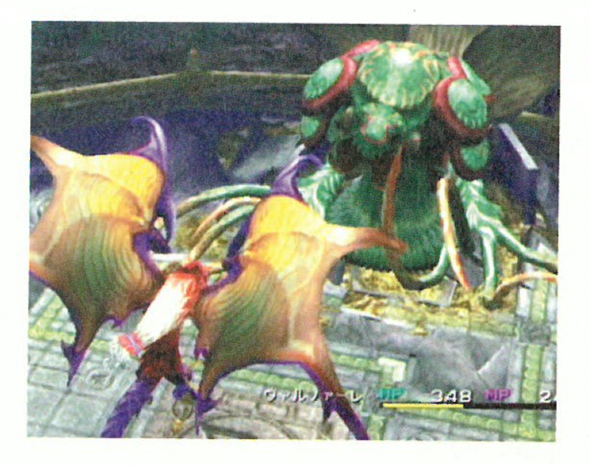

Des possibilités de tricks hallucinantes pour ce second volet.


J'avais oublié, ce second opus intégrera un éditeur de park. Cool.

Malgré la popularité de la gamme « HXC » d'Activision (Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hoffman's Pro BMX), Acclaim ne lâche pas prise ! L'éditeur américain revient à la charge avec tout simplement la suite de Dave Mirra. Quoi de plus normal, le premier opus s'est quand même écoulé à 1,2 million d'exemplaires à travers le monde ! Comme on ne change pas une équipe qui gagne, le développement de ce second volet a logiquement été confié aux petits gars de Z-Axis. Au menu des réjouissances : huit nouvelles aires de street qu'on nous promet gigantesques (4 fois plus vastes que sur PSone !), du trafic, des mémères qui traversent les passages protégés, une bonne dizaine d'épreuves multijoueurs et plus de 1 500 tricks ! Comme le veut la coutume, pour ce genre de jeu, la B.O. devrait être assurée par les groupes les plus représentatifs de la scène hardcore et fusion. Dernière petite précision : le bébé de Z-Axis est également prévu sur GameCube, Xbox et Game Boy Advance.









Il faudrait peut-être qu'elle arrête de se bouffer les lèvres !

Editeur : Square • Développeur : Square (Japon)
Date de sortie : Juillet 2001 (Japon)

La PS2 fait dans le grand art et dans le grandiose avec FFX. De loin le plus beau jeu du salon avec GT3. Chapeau bas !

Dix de der pour Square

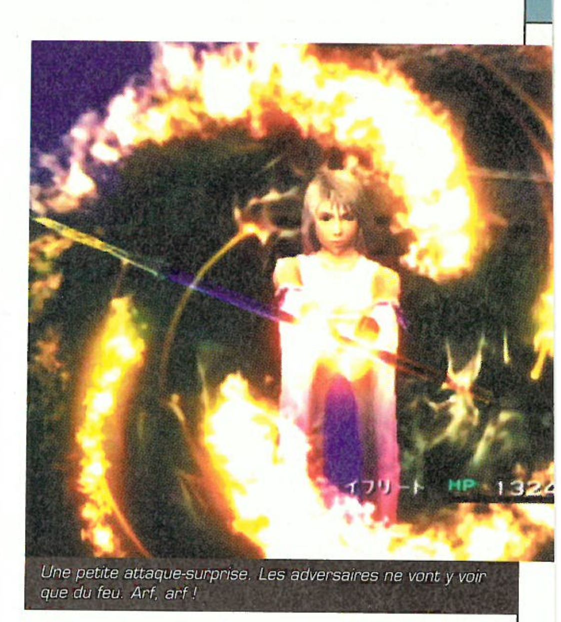
Final Fantasy X

A la vitesse avec laquelle Square enchaîne les volets de la saga, on finit par se demander, d'une part, comment ils font (généralement, plus de 200 personnes travaillent sur un épisode, avec un budget digne d'une production cinématographique) ; d'autre part, si Square ne va pas nous sortir un FF bien pourri (ce que je ne crois pas) pour ce dixième épisode. Je dirais même plus, et je suis catégorique, Final Fantasy X est une réussite incontestable et incontestée ! Lors de la conférence de presse de Sony, des cinématiques nous ont été projetées, et là, la claque fut énorme, pour ne pas dire terrible. Même si, comme nous avons l'habitude de dire, les vidéos ne rendent pas les coups, il faut simplement savoir que le jeu lui-même est quasiment aussi beau que ces images de synthèse. Et ça en bouche plus qu'un coin !

LE TOP DU TOP ?

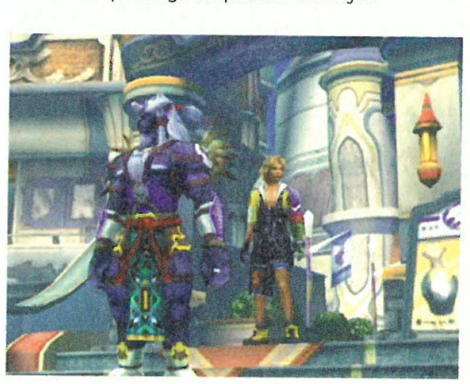
Aucun superlatif n'est assez fort pour évoquer la magnificence graphique de FFX. Même les p'tits gars de Joystick en sont restés bouche bée. C'est vous dire ! Quant aux joueurs réticents, voire obtus, à la série et aux RPG en général, ils n'ont pu s'empêcher de penser tout haut que Square avait atteint des sommets avec ce titre. L'univers bien particulier de FFX n'est pas sans rappeler (sur certains aspects) le huitième volet, mais avec une autre « dimension », appelée communément la 3D. Bien que la jouabilité reste fidèle au principe original, des améliorations sont à relever concernant les GF (Guardians Forces), qu'il sera désormais possible de contrôler, ainsi que dans le système de combat, plus rapide et plus actif (actions diverses pendant les joutes). Les personnages bénéficient d'une modélisation et d'un souci du détail graphique ultra-poussés, jusqu'à la pointe des cheveux, les rendant quasiment réels. Mais il me faudrait encore beaucoup de pages pour évoquer la beauté des paysages, de chaque recoin, de chaque texture, de chaque pierre que l'on se met à admirer (on en oublierait presque l'aventure) tant le résultat est bluffant. Final Fantasy X est la future bombe que Square va très prochainement larguer au Japon. Il faudra malheureusement patienter près d'un an avant qu'il ne débarque sur notre territoire pour mieux juger de son intérêt à propement parler. J'suis vert, mais dans un sens, je me dis que j'ai eu l'immense privilège de pouvoir l'essayer.





Une petite attaque-surprise. Les adversaires ne vont y voir que du feu. Arf, arf !



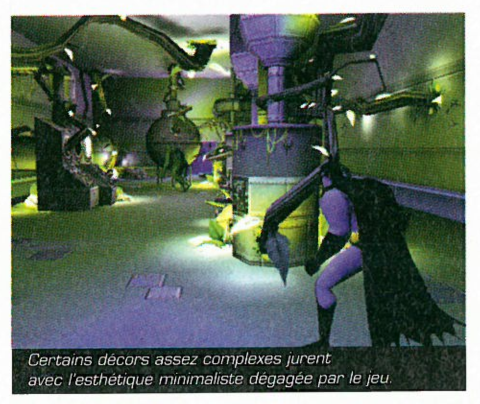


" On y a joué ! "

Étant donné le monde devant la dizaine de bornes dédiées à FFX, un système de tickets comme à la sécu aurait été le bienvenu pour prendre la manette en main. Après une attente interminable, je peux enfin toucher à l'inaccessible. La place et les mots me manquent pour vous décrire cette pure merveille !

PlayStation 2



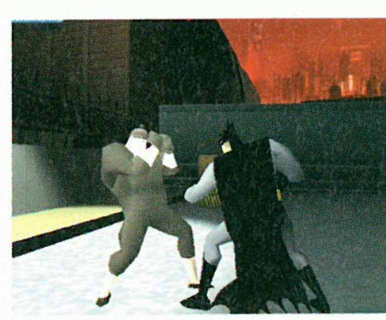

Certains décors assez complexes jurent avec l'esthétique minimaliste dégagée par le jeu.

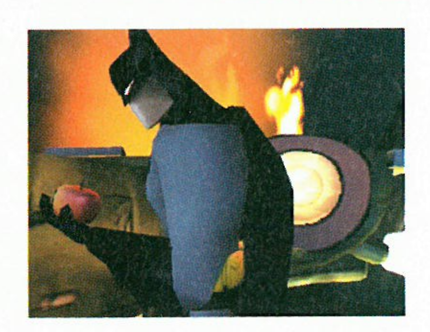
Batman Vengeance

Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft (États-Unis/Canada) • Date de sortie : Octobre 2001

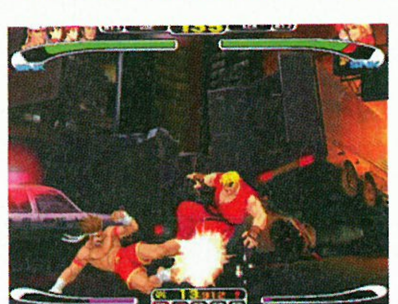
Je n'y résiste pas ! Il faut absolument que je vous parle du communiqué de presse de Batman : Vengeance. Si, si, j'insiste. Bon, on y apprend que ce jeu d'action 3D relatant les frasques nocturnes de l'homme-chauve-souris est inspiré du dessin animé *Les Nouvelles aventures de Batman*. Jusque-là, ça se tient. Je vous passe ensuite le couplet sur l'aspect révolutionnaire du produit, le scénario où se croisent tous les ennemis jurés du gars (Le Joker, Poison Ivy, Mr Freeze, Harkey Quinn...), la 3D super-nickel, les tonnes de super-actions réalisables et le gameplay super-chiadé... et j'en arrive à la perle, je cite : « Même la cape de Batman a été créée comme un personnage à part entière, réagissant à ses mouvements via sa propre Intelligence Artificielle » ! Ouarf, ouarf, ouarf, chapeau bas, je la connaissais pas celle-là ! Bon, ok, je putise gratuitement... Mais que vous dire de plus si ce n'est que Batman : Vengeance adopte un style graphique dépouillé, fidèle à la série certes, mais qui a dû grandement faciliter le travail des développeurs. Voilà, pour résumer : c'est une licence, c'est en 3D, c'est censé être génial, mais c'est pas gagné.
Moi, lapidaire ? Meuh non, pas du tout...

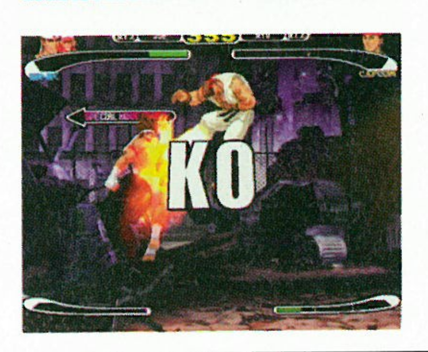










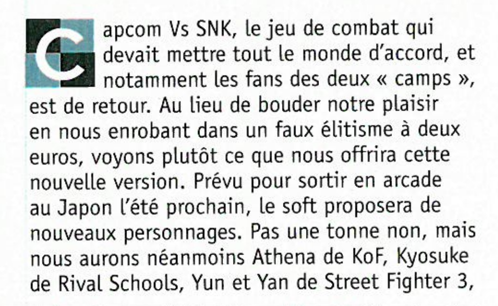


Éditeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon) • Date de sortie : Non communiquée

Capcom Vs SNK 2

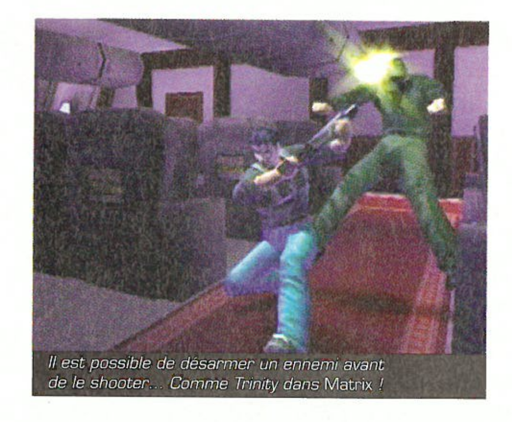

Le joyeux Joe Higashi, présent dans la version « Pro 2000 » sera toujours de la partie !


Dan, toujours aussi ridicule !

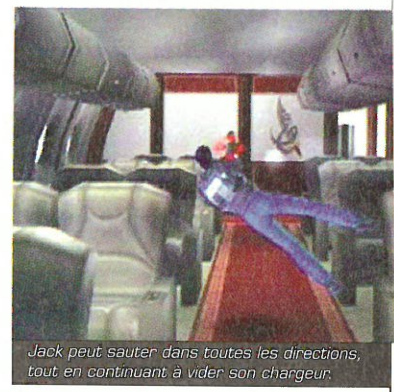


Capcom Vs SNK, le jeu de combat qui devait mettre tout le monde d'accord, et notamment les fans des deux « camps », est de retour. Au lieu de bouder notre plaisir en nous enrobant dans un faux élitisme à deux euros, voyons plutôt ce que nous offrira cette nouvelle version. Prévu pour sortir en arcade au Japon l'été prochain, le soft proposera de nouveaux personnages. Pas une tonne non, mais nous aurons néanmoins Athena de KoF, Kyosuke de Rival Schools, Yun et Yan de Street Fighter 3, Maki de Final Fight 2, Tôdô du premier Art of Fighting, ainsi que Haômaru de Samourai Shodown. Quant au système de jeu, Capcom nous annonce un nouveau compromis, grâce à la présence de plusieurs grooves différents. Cela vous permettra de jouer à la manière de King of Fighters, Mark of Wolves (le dernier Fatal Fury) ou encore Street Fighter Zero. « Graphisquement pas pourri », comme dirait notre JM' Destroy, Capcom Vs SNK 2 promet beaucoup, que ce soit en arcade, sur Dreamcast ou sur PS2 !





Il est possible de désarmer un ennemi avant de le shooter... Comme Trinity dans Matrix !



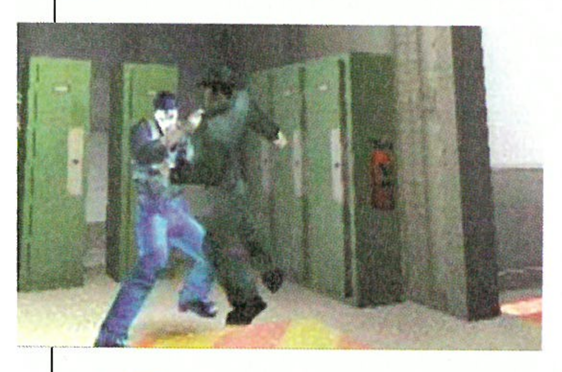
Jack peut sauter dans toutes les directions, tout en continuant à vider son chargeur.

Éditeur : Namco / Sony C.E.E. • Développeur : Namco (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2002

Gunfights à gogo !

Dead to Rights

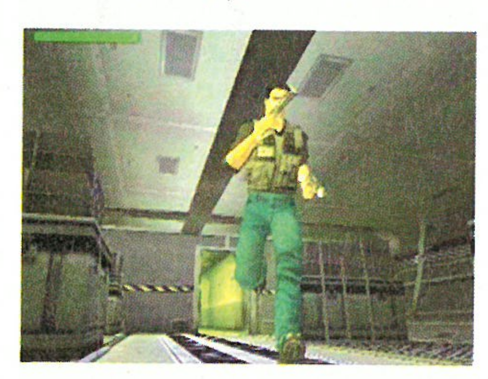
En préparation dans les labos ricains de Namco, Dead to Rights séduira les fans d'action en général et de John Woo en particulier...

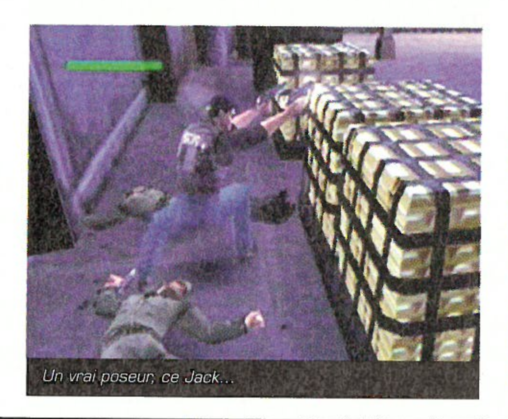


Dead to Rights fait partie de ces jeux très inspirés du cinéma, et celui-ci sort tout particulièrement du cerveau de quelques fans de cinéma d'action made in Hong-Kong. Ce « Crime Action Thriller », comme aiment à l'appeler ses géniteurs, est en effet un jeu d'action pure et dure, avec un scénario inspiré par *Le Fugitif*... Dans la peau de Jack Slate, vous êtes accusé, au début de l'aventure, d'un crime que vous n'avez pas commis. Vous décidez alors de fuir, mais aussi de trouver le véritable assassin de votre père, histoire de vous tirer d'affaire. Vos ennemis seront donc aussi bien des criminels que des policiers, tandis que vos seuls alliés prendront la forme de flingues et de munitions...

PAUVRE JACK

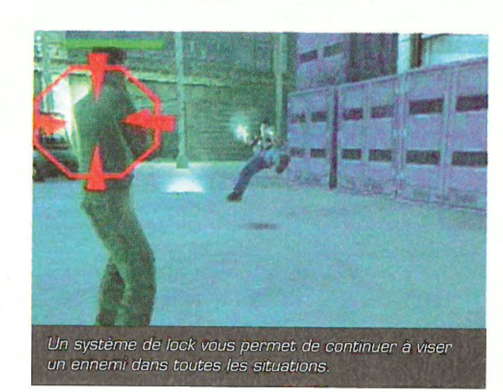
Bref, ce scénario, écrit par un professionnel hollywoodien (il ne s'est pas super foulé, quand même), vous emmènera au cœur d'un jeu d'action à la troisième personne, très, très rythmé. La véritable influence cinématographique tiendra justement dans ces scènes d'action, durant lesquelles Jack canardera sans relâche des tonnes d'ennemis en même temps, tout en se jetant dans tous les sens ou en prenant des poses pour tirer avec classe, un flingue dans chaque main. Du pur John Woo, vous dis-je ! D'ailleurs, lorsque vous réussissez une combo avec une pure pose bien classieuse, le jeu vous passe l'action au ralenti ! Voilà, en dehors de cela, on aura évidemment droit à des phases de recherche et d'interaction (par exemple, trouver une carte pour ouvrir une porte), des puzzles et des mini-games, mais le cœur du jeu tient surtout dans tous ces mouvements mis à la disposition de Jack. Il peut sauter dans quatre directions tout en shootant, mais aussi désarmer un adversaire (la classe), se battre à mains nues, assommer sans tuer (pour les flics notamment), se planquer, tirer avec un flingue dans chaque main, etc. Un système de verrouillage automatique de la cible vous permet de rester en mouvement tout le temps, tout en visant les ennemis à différents endroits du corps. On dénombre en tout dix points d'impact distincts, qui font varier de manière réaliste les animations des ennemis. À la manière de Dante dans Devil May Cry, Jack Slate a lui aussi la classe. La liberté de mouvement qu'il nous propose rend le gameplay vraiment prenant et toujours très dynamique... Vivement la version preview !



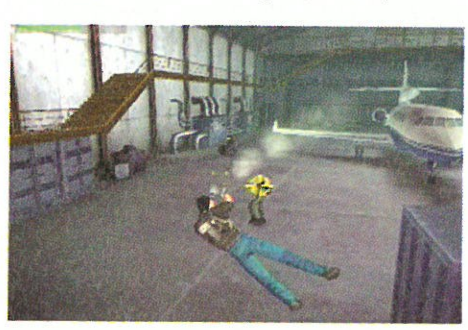


Un vrai poseur, ce Jack...





Un système de lock vous permet de continuer à viser un ennemi dans toutes les situations.



" On y a joué ! "

Nos premières impressions sont plutôt bonnes, avec une prise en main sans faille, une réalisation honorable, et surtout des scènes d'action vraiment rapides et trippantes. On s'interroge quand même sur l'éventuel côté répétitif du gameplay et sur son intérêt à la longue, mais bon... À suivre !



Éditeur : Konami • Développeur : Konami C.E.O. (Japon)
Dates de sortie : cf. encadré détaillé

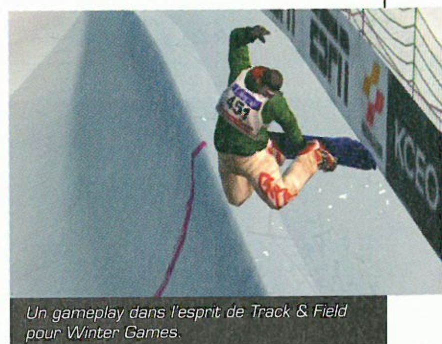
La gamme Sport de Konami s'élargit

La quantité mais pas la qualité

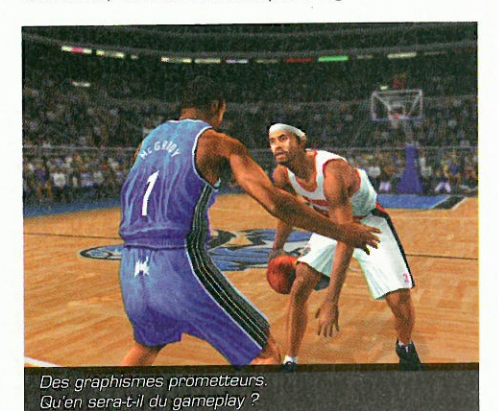
Malgré une cuvée ESPN 2001 décevante, Konami ne se décourage pas. Une chose est sûre : ça ne va pas être facile de s'imposer sur le marché de la simu sportive.

Le géant nippon mise plus que jamais sur la licence ESPN, affichant clairement l'ambition de supplanter EA Sports, et au passage Activision ! L'éditeur revient effectivement en force avec non pas une, ni deux ou trois simulations de sport, mais avec six titres. Ouais mon colonel, six titres ! Rentabilisons la licence ! Dans ce line-up sportif 2002, on note tout d'abord l'arrivée de trois petits nouveaux. Pour commencer, Konami tente sa chance avec le skateboard. ESPN X Games Skateboarding reprend évidemment tous les ingrédients qui ont fait le succès de Tony Hawk. Au menu : 12 skaters (dont McCrank !), une dizaine de niveaux (les rues de New York et San Francisco, le skate-park des Xgames et quelques lieux plus exotiques), des piétons et de la circulation. Malgré un contenu prometteur, la démo de l'E3 ne nous a pas vraiment convaincus, le jeu de KCEO est carrément loin de rivaliser avec Tony Hawk 3 : les anim' manquent cruellement de pêche et techniquement, là encore, rien de fantastique à signaler. Bof.





Un gameplay dans l'esprit de Track & Field pour Winter Games.



Des graphismes prometteurs. Qu'en sera-t-il du gameplay ?



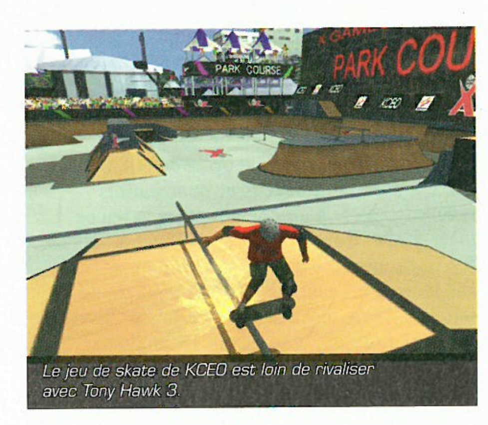


LES SORTIES DÉTAILLÉES

- ESPN X Games Skateboarding : Été 2001
- ESPN NFL Prime Time 2002 : Automne 2001
- ESPN Winter Sports : Hiver 2001
- NHL Hockey Night 2002 : Novembre 2001
- NBA 2 Night 2002 : Hiver 2001
- Winter X games Snowboarding 2002 : NC

BILAN SUPER MITIGÉ

Le bof est également de rigueur pour la première simulation de foot ricain de Konami. Pour le moment, ESPN NFL Prime Time a un métro de retard face à ses concurrents (Madden 2002 et NFL 2K2) : la modélisation des joueurs et la motion capture font vraiment de la peine. La troisième nouveauté, c'est ESPN Winter Sports, un jeu multi-épreuves dédié aux J.O. de Salt Lake City (la licence des J.O. d'hiver appartient à Eidos). Techniquement assez convaincante, cette production du studio KCEO proposera un total de dix épreuves (bobsleigh, patinage artistique, half-pipe, saut à ski, descente...) ; le gameplay s'annonce tout aussi minimaliste que celui de la série Track & Field. Le deuxième volet de Winter X Games Snowboarding 2002, quant à lui, est bel et bien prévu sur les plannings de l'éditeur ; nous n'avons pu en voir qu'un petit trailer. À ce stade du développement, la neige a toujours cet aspect clinique que l'on reprochait au premier opus. Il sera désormais possible d'effectuer des grinds sur plusieurs dizaines de mètres et les paysages nous ont paru moins dépouillés. Wait & see, mais perso, je n'y crois pas des masses. Pour finir, en ce qui concerne les deux derniers titres en préparation, à savoir NHL Hockey Night 2002 et NBA 2 Night 2002, les versions étaient encore trop peu avancées pour se faire un avis précis sur leur potentiel ludique. Sachez simplement que dans les deux cas, les développeurs ont porté leurs efforts sur la motion capture (pour NBA 2 Night, KCEO a fait appel à Tracy McGrady) et la modélisation des joueurs. Pas très convaincant tout ça...



Le jeu de skate de KCEO est loin de rivaliser avec Tony Hawk 3.

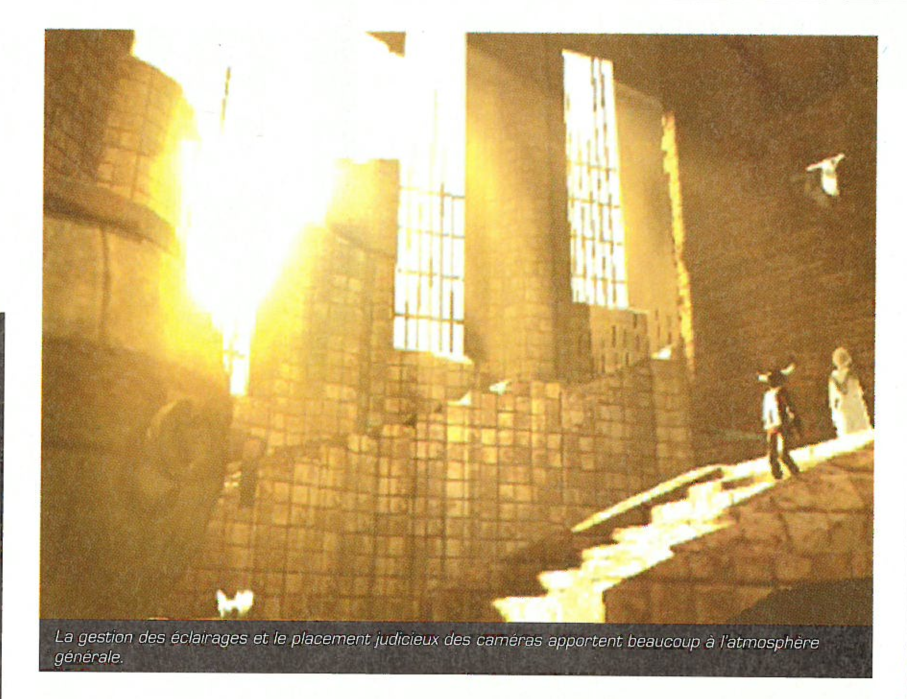
" On y a joué ! "

Pas grand-chose à ajouter, si ce n'est que le jeu de skate de Konami est loin de procurer le même plaisir que Tony Hawk's Pro Skater 3. Cette remarque vaut également pour NFL Prime Time, qui supporte mal la comparaison avec l'édition 2002 de Madden, véritablement bluffante de réalisme.

PlayStation 2

Ico devra toujours rester en contact avec Yorda. C'est ensemble qu'ils se sortiront du temple.

Editeur : Sony C.E.E. • Développeur : Sony C.E.J. (Japon)
Date de sortie : Automne 2001


La gestion des éclairages et le placement judicieux des caméras apportent beaucoup à l'atmosphère générale.

La chance de pouvoir être étonné, de s'émerveiller pour un jeu, voilà des plaisirs simples, mais ô combien jubilatoires. Grâce à Ico, j'observe la vie avec le sourire. C'est trop bon la passion...

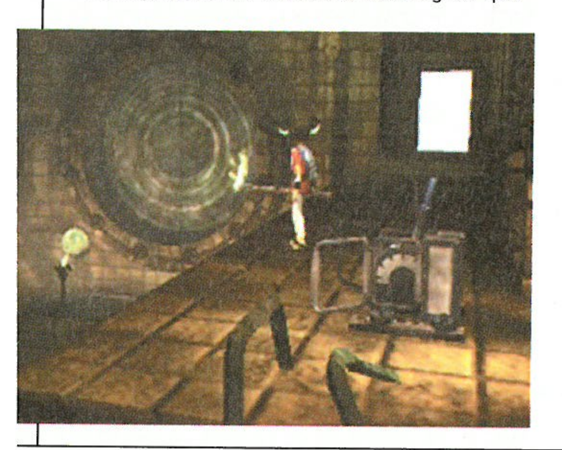
Poésie ludique

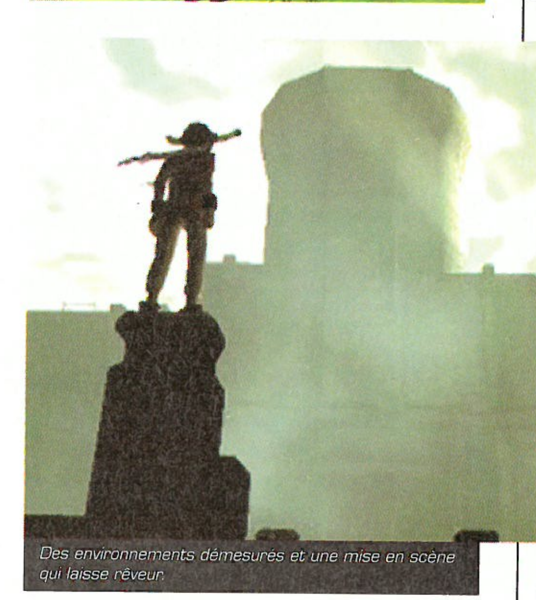
Ico

Pas la peine de se nommer Metal Gear Solid 2 ou Jak and Daxter pour happer l'attention des joueurs. Pas la peine d'exposer ses charmes sur écran géant pour pouvoir envoûter les esprits rêveurs. Une perle ludique d'une rare pureté, voilà comment définir Ico en quelques mots. Nouvel ovni en provenance des studios de Sony Japon, cette production atypique brille de mille feux grâce à des atours subtils et donc parfois indéfinissables. À mi-chemin entre le jeu de plate-forme, d'exploration et d'action pure, Ico trace une voie qui lui semble propre. Les joueurs en quête d'aventure dépaysante et rafraîchissante devraient vite se laisser bercer... Mon jeu du salon, assurément (NDGollum).

LA BALADE DES GENS HEUREUX

Les plus captivantes épopées s'articulent souvent autour d'un quiproquo d'une violente incompréhension. C'est dans cette lignée que débute notre histoire. Ainsi, alors qu'il n'est encore qu'un enfant, le jeune Ico se voit cruellement rejeté par les habitants de son village. Son crime ? Posséder de petites cornes de buffle. Une singulière caractéristique qui lui vaudra d'être enfermé dans un gigantesque temple maudit. Seul et apeuré, Ico va se mettre à rêver d'une jolie femme, Yorda. À son réveil, une fillette évanescente le fixe... la main tendue. Commence ainsi le fragile périple de ce duo mystérieux. Pas de doute, les développeurs sont avant tout des artistes. Diffusion de lumière diaphane, décors grandioses, animations touchantes de diversité et de réalisme (Ico s'agenouille pour aider Yorda à gravir un parapet, il se plaque délicatement contre un muret pour éviter de tomber, etc.), textures réellement organiques...
la PlayStation 2 nous offre des paysages féeriques et nous transporte dans des univers oniriques. Mais Ico est surtout intéressant avec son système d'entraide entre les deux protagonistes. Ico est aussi reposant avec son atmosphère calme (musiques apaisantes, bruit du vent, oiseaux qui s'envolent devant vous). N'allez toutefois pas croire que l'action est absente. Au contraire, les combats se révèlent assez nombreux, vous opposant à des créatures constituées d'ombres ou de brumes (effets superbes d'ailleurs). Quant aux phases de plate-forme, le challenge semble aussi bien relevé. Ico, c'est le trip ultime, j'vous l'assure. Pour tout vous dire, suite à une mauvaise manip', j'ai dû réécrire deux fois ce texte... avec un plaisir sans cesse renouvelé (bon, j'ai aussi gueulé mais c'est vite passé). Qu'il me tarde de reprendre contact avec vous Ico et Yorda... vite !




Des environnements démesurés et une mise en scène qui laisse rêveur.

" On y a joué ! "

Très instinctif, le gameplay dispose néanmoins de quelques subtilités incroyables. Il est ainsi possible de pousser des petits cris pour appeler Yorda (la gestion de l'écho est géniale). En outre, des dizaines de détails parsemaient la démo (plusieurs chemins pour arriver au but par exemple). Du tout bon j'vous dis !

PlayStation 2



Surveillé de près pour Devil May Cry, Capcom crée la surprise et nous met l'eau à la bouche avec un titre inattendu.









Editeur : Capcom • Développeur : Capcom (Etats-Unis)
Date de sortie : Octobre 2001 (Etats-Unis)

Le retour d'une série mythique

Maximo

Ghosts to Glory

Une des excellentes surprises du salon de l'E3 nous a été dévoilée par Capcom, avec une « suite » de la série des Ghouls'n Ghosts. Dans Maximo (également nom du héros), il faudra incarner un valeureux chevalier parti à la recherche de sa belle, la princesse Sophia. Mais le monde de ce p'tit gars a été entièrement dévasté par un horrible démon, ledit Achille. Cette puissance maléfique s'est emparée du pouvoir et a pour unique dessein d'épouser la princesse qu'elle a enlevée. Dans ce jeu d'action, entièrement réalisé en « troidé », les environnements, d'une beauté extraordinaire, permettront de traverser des paysages au clair de lune avec, en toile de fond, des forêts organiques, des châteaux à donner des frissons, des cimetières dans lesquels de nombreuses créatures vont prendre vie et donner bien du fil à retordre au sieur Maximo.

AVEC CLASSE, S.V.P. !

Équipé d'une armure, d'une épée et d'un bouclier, ce héros, court sur pattes et aux mollets potelés, devra se défaire des ennemis qui surgissent dans la nuit, récolter les nombreux items qui fourmillent sur son passage et récupérer un maximum de pièces pour optimiser tout son petit matériel. Une des grandes facultés de Maximo est la possibilité de sauter. Et des sauts, il devra en effectuer un paquet pour déjouer tous les pièges du terrain qui se déformera et se dérobera en temps réel sous ses petons. En effet, certaines secousses sismiques vont changer le paysage, en créant des mottes de terre ou des fissures qu'il faudra être apte à enjamber. Dans cet univers enchanteur, Capcom nous prépare, pour la fin de l'année, un titre qui ne pourra pas passer inaperçu, tant les atouts paraissent nombreux. Il faudra attendre une version plus avancée, pour mieux juger de la qualité de Maximo, mais croyez-moi, pour y avoir joué de longues minutes, ce titre promet, pour l'instant, d'être une belle réussite. De plus, Capcom n'a pas pour habitude de nous décevoir. Suite au prochain numéro (de septembre, vacances bien méritées obligent).



Végétation dense et profonde, vapeur d'eau... Et encore, ces photos ne reflètent pas la réalité !



Un nouveau power-up qui s'avérera bien utile.

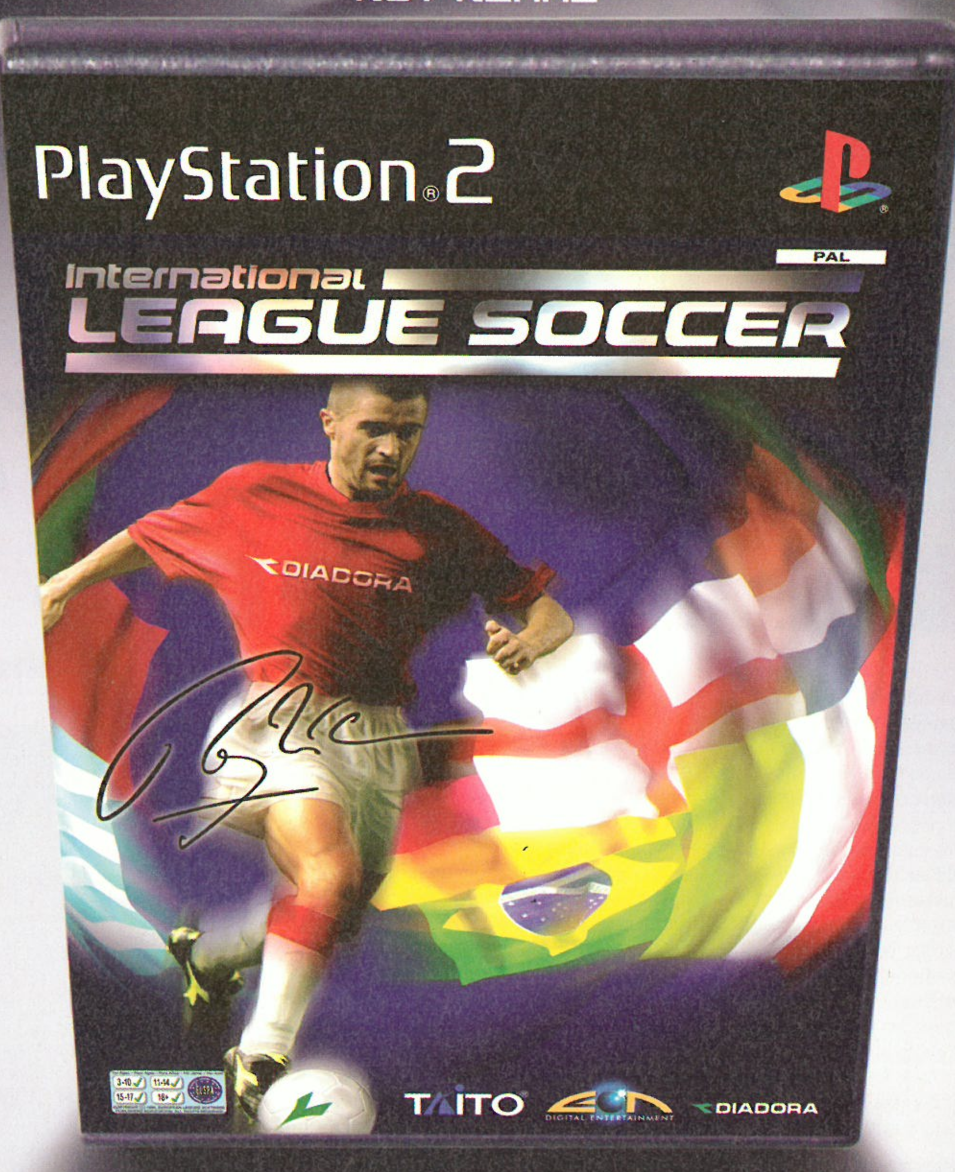


" On y a joué ! "

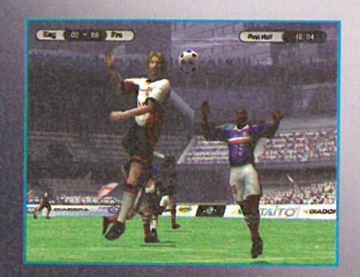
Maximo est un jeu hyper-maniable et très fluide. Les capacités de la PS2 aidant (enfin !), la gestion des jeux d'ombre et de lumière est remarquable. Il nous a totalement séduits par la beauté de ses décors, son gameplay et son côté organique. Il ne reste qu'à connaître sa durée de vie et son intérêt à long terme.

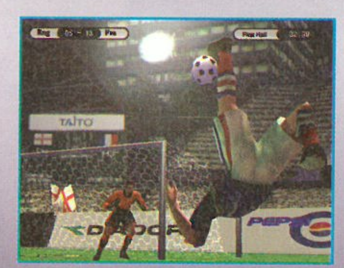
“International League Soccer – un championnat à part entière”

ROY KEANE



RESULTAT









www.internationalleaguesoccer.com













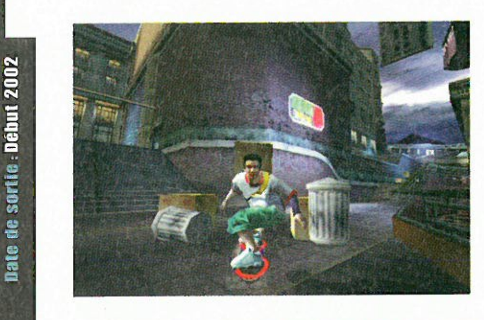


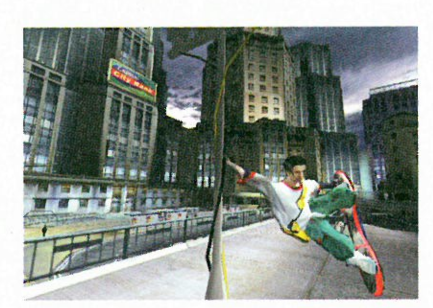
Tony Hawk est prévenu !

Airblade

Editeur : Sony C.E.E. • Développeur : Criterion Studios (Angleterre)
Date de sortie : Début 2002

Petite anecdote : Criterion a mis au point un outil de développement particulièrement performant, baptisé Renderware. De nombreux titres utilisent cette technologie, notamment TH3 et Winning Eleven 5.





Tony Hawk's Pro Skater fait encore des émules mais cette fois-ci l'originalité et le talent semblent être au rendez-vous. Qui s'en plaindra ?

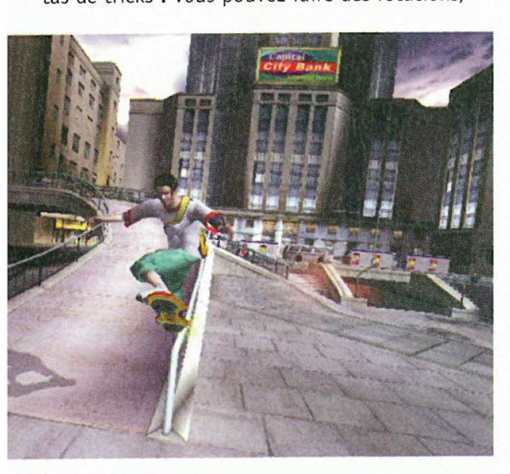
Jusqu'à présent, les développeurs de Criterion Studios nous ont habitués à des productions assez bancales qui, rappelons-le, se caractérisaient toutes par une réalisation technique léchée mais un gameplay véritablement insipide (cf. Suzuki Alstare Racing, Trick Style, Deep-Fighter...). Bref, tout ça pour dire qu'on n'attendait pas grand-chose de la part de ce studio de rosbif. Pour être honnête, on en avait même oublié son existence ! Grossière erreur ! Leur nouveau titre, Airblade, fut l'une des grosses surprises de ce salon E3 !

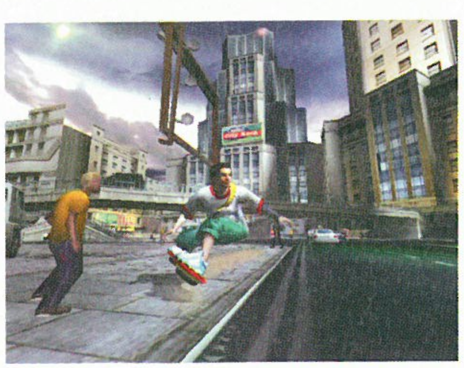
LA CLAQUE IN THE FACE !

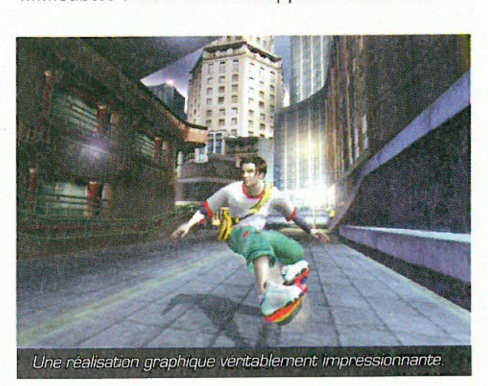
Vous vous souvenez tous des « skates flottants » de *Retour vers le Futur 2* ? Ben là, c'est la même chose. Airblade reprend en fait le concept initié avec beaucoup de maladresse par Trick Style sur Dreamcast mais en allant beaucoup plus loin, puisqu'il est dorénavant possible de réaliser des tas de tricks : vous pouvez faire des rotations, grinder, graber, faire flipper votre planche ou encore, toujours plus spectaculaire, vous accrocher comme un chimpanzé à des barres transversales pour tournoyer dans les airs... Bref, il s'agit tout bêtement d'un Tony Hawk-like. On retrouve d'ailleurs quasiment la même interface pour la réalisation des figures, le système de progression, quant à lui, est basé sur des challenges. Il va s'agir d'atteindre un nombre de points donné, de récupérer des bonus, d'effectuer des tricks à certains endroits, etc. Le titre de Criterion Studios s'inspire également de SSX dont il reprend le système de turbo (lorsque vous enclenchez ce dernier, on a droit à un petit effet de blur) et de Jet Set Radio, pour les gaps monstrueux entre les immeubles ! Mais les développeurs ne se sont pas contentés de copier les idées des meilleures productions free-style du marché. On retiendra notamment une épreuve à deux joueurs durant laquelle il faut chiper un ruban à son adversaire : plus vous conservez le ruban, plus il s'allonge et plus votre poursuivant aura de facilité à l'attraper. Vraiment original. L'autre énorme atout de ce jeu-surprise, c'est bien sûr sa réalisation qui, n'ayons pas peur des mots, tue littéralement la gueule. On se situe clairement un cran au-dessus de Tony Hawk 3 : les décors sont gigantesques et très fournis, le jeu tourne en 60 images par seconde, il n'y a pas de clipping, et pour finir en beauté, les riders effectuent leurs tricks avec beaucoup de style. Mmm, mais dites donc, Airblade semble porter les stigmates du hit en puissance !











Une réalisation graphique véritablement impressionnante.

" On y a joué ! "

On l'a vu, la réalisation technique d'Airblade déchire sa race. De jolis graphismes, c'est cool, mais le gameplay dans tout ça ? On vous rassure tout de suite, à ce stade du développement, le titre de Criterion Studios procure déjà d'excellentes sensations de glisse et de flottement. Youpi !

LE VRAI VISAGE DE LA TERREUR

Taille de nabot : le rend vicieux

Couleur rose : feint l'innocence

Balance des bombes avec précision

Regard à glacer le sang

Peau double emploi : botte d'aiguille/roc

Couche de gras pour cacher son arsenal

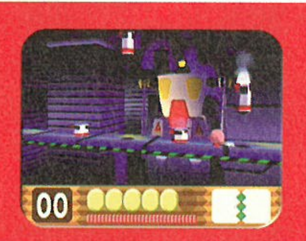
Extrêmement inflammable

Crache du feu pour détruire ses ennemis

Sourire diabolique





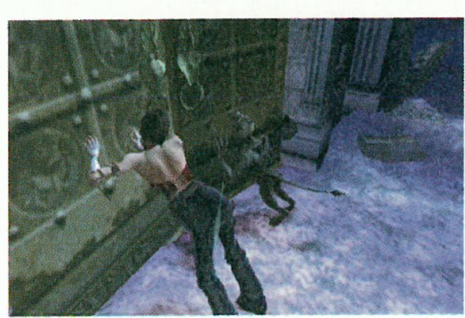




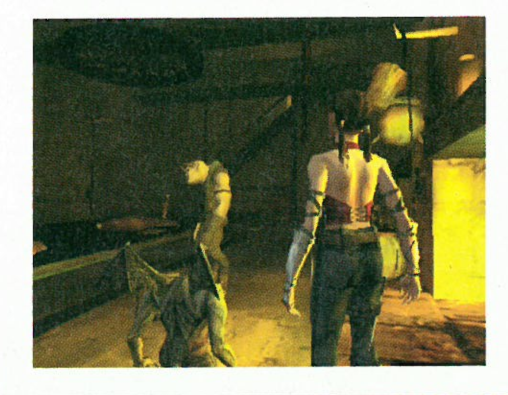


h bien sûr, vous pouvez rire, mais quand Kirby commence à cracher des combos, ous ferez moins le malin face à **LA PEUR**.





Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Studio Cambridge (Angleterre)
Date de sortie : Début 2002





Nombreux, les affrontements se déroulent tous au corps à corps.

Après avoir réalisé l'excellente série MediEvil, les Anglais de Studio Cambridge ont décidé de prendre du recul. Tandis que le squelette goûte un repos bien mérité, la brave Jen va tout donner sur PS2.

La face cachée des créateurs de MediEvil

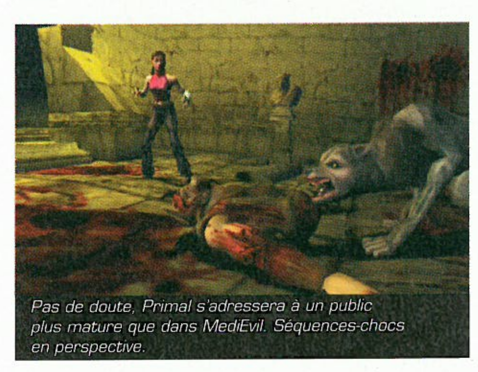
Primal



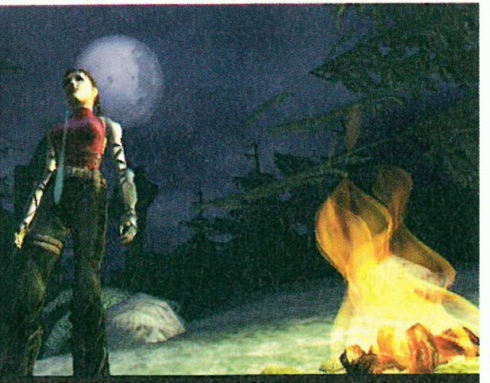
Chaque créateur cultive une sorte de dualité. Une facette de lui s'exprime et livre son œuvre au public. L'autre reste en retrait, parfois même scellée volontairement dans un coin de sa tête. Schématiquement, les forces créatrices et destructrices cohabitent, sans pour autant avoir le droit au même éclairage. Voilà, maintenant, après ce petit cours de psychologie à deux euros, je vous sens bien réceptif pour ce qui s'annonce comme un choc. C'est officiel, les créateurs de MediEvil délaissent le comico-gothique pour se plonger corps et âme dans ce qu'ils appellent eux-mêmes « le dark/fantasy » ! Finie la schizophrénie, Primal vient de naître...

INSTINCTS PRIMAIRES

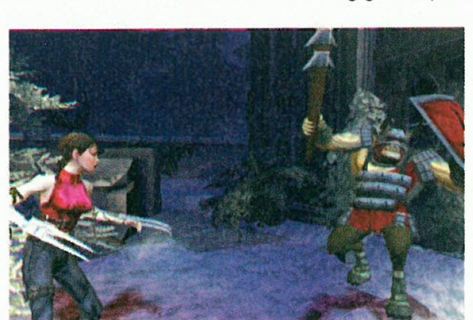
Primal puise ses racines dans un univers médiéval lugubre où les démons règnent en maîtres. Pourtant, bien qu'assez oppressante, l'ambiance générale se rapproche d'un mélange entre les tribulations de Buffy et les récits de Clive Barker. Après des incidents plus que surnaturels, vous allez rejoindre une dimension parallèle, en compagnie de Jen, notre héroïne désabusée, et Scree, une sympathique gargouille venue vous épauler. L'action s'enchaîne alors dans un monde où la balance entre l'Ordre et le Chaos menace de sérieusement basculer vers le côté obscur de la Force. L'action s'annonce trépidante avec des combats à l'arme blanche bénéficiant de quelques combos bien senties. Pourtant, après avoir pu nous essayer en exclusivité à une courte démo, c'est bel et bien l'impression de vie et l'immersion immédiate qui confèrent le plus de force au titre. Maîtrisant à merveille les entrailles de la PlayStation 2, les créateurs du Studio Cambridge ont, comme à leur habitude, construit un univers absolument fabuleux. Textures d'une richesse incroyable, animations riches et variées, monde gigantesque dans lequel vous vous déplacerez sans le moindre chargement, somptueux effets atmosphériques comme la brume volumétrique, la gestion des changements climatiques, le cycle jour/nuit... La claque tout simplement. La liberté de mouvement étant l'une des principales volontés des développeurs, les mordus d'heroic-fantasy tendance « dark » peuvent d'ores et déjà s'attendre à une véritable révélation. Pour les autres, sachez juste que Primal regorge de surprises que nous nous ferons un plaisir de vous distiller au fil des mois. Patience, cette production semble bien partie pour créer l'événement.



Pas de doute, Primal s'adressera à un public plus mature que dans MediEvil. Séquences-chocs en perspective.



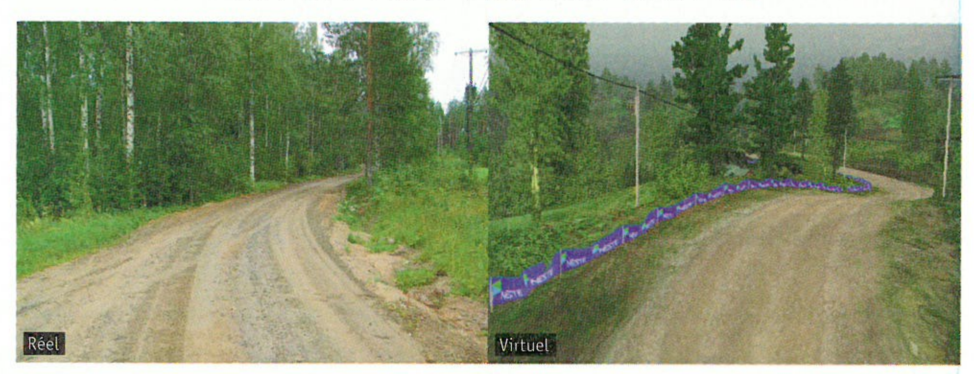
La gestion des éclairages se révèle juste incroyable. Elle apporte beaucoup à l'atmosphère sombre de l'aventure.

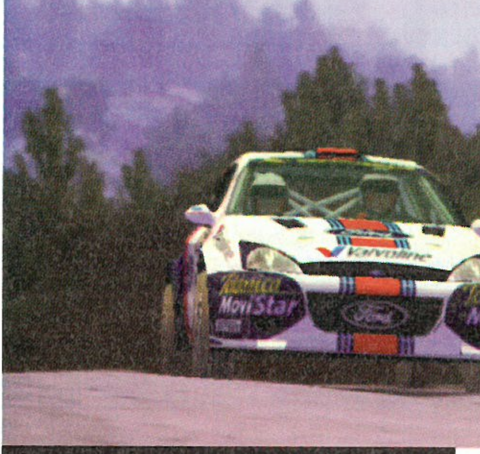


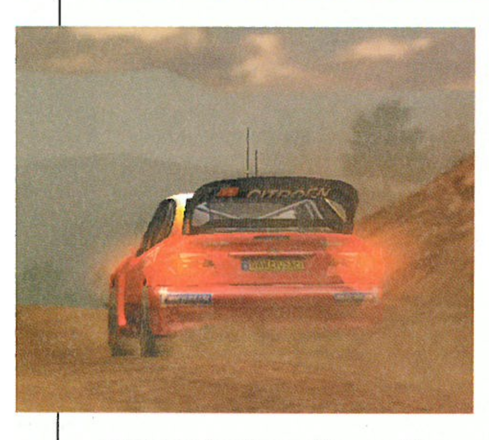
" On y a joué ! "

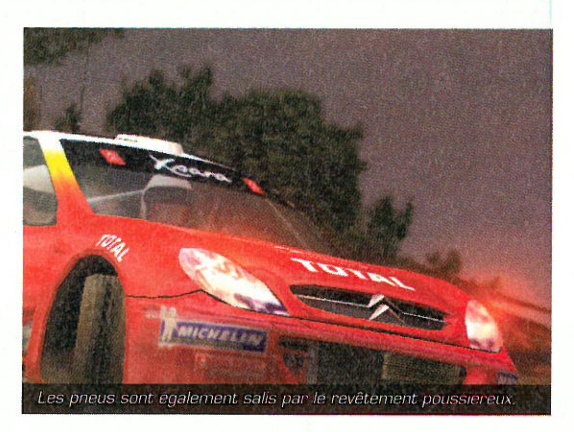
L'interaction entre Jen et Scree s'annonce particulièrement intéressante. Chacun dispose de capacités propres, et vous devrez alterner en temps réel afin de résoudre des énigmes corsées, ou même vous porter secours. Les possibilités semblent illimitées.

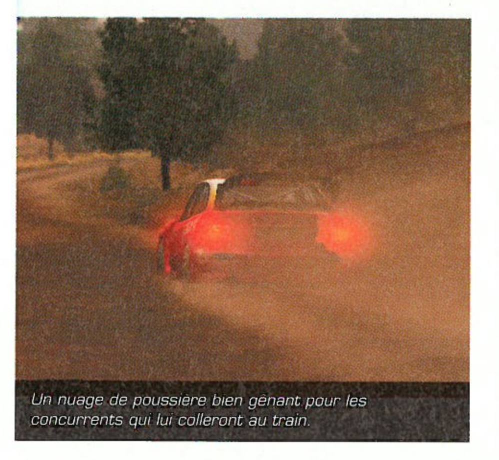
WRC, OU COMMENT POUSSER LE RÉALISME À SON PAROXYSME. L'EMOTION ENGINE EST EN TRAIN DE PRENDRE VIE




Pilote et copilote dans chaque voiture. Le premier se concentre sur la route, le second sur les virages à venir.




Les pneus sont également salis par le revêtement poussiéreux.

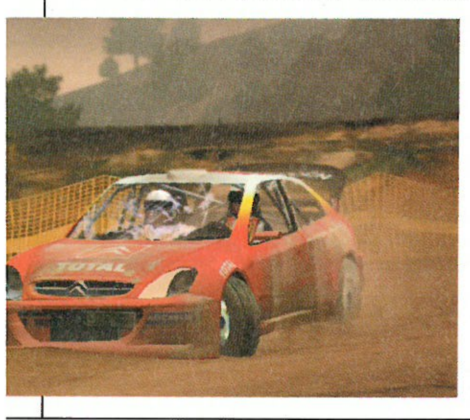

Un nuage de poussière bien gênant pour les concurrents qui lui colleront au train.

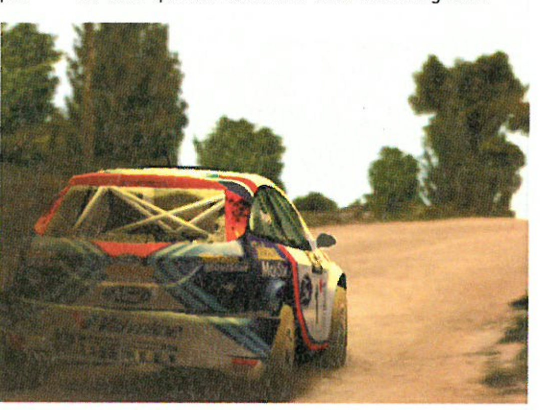
voir à des kilomètres, et les conditions climatiques (météo, heure de la journée...) changeront au fil des parties. D'après les développeurs, il sera même possible de quitter la piste pour découvrir les alentours, ou alors de faire réellement une sortie de route et tomber dans un ravin ou du haut d'une montagne !

TOUJOURS PLUS DE RÉALISME

Quel que soit le mode de jeu choisi (Spéciale, Saison, Versus...), les voitures des écuries officielles comme Peugeot, Ford, Subaru, Citroën et bien d'autres encore, subiront des dégâts plus ou moins importants (vitres arrière explosées, déformation de la carrosserie, pare-chocs arrachés...). Les nombreux revêtements disponibles tels que le bitume, le sable, la neige, les graviers, la boue... saliront la carrosserie de ces caisses modélisées de façon remarquable. Mais la puissance de WRC réside également, comme dans le mode Rallye de GT3, dans les nuages de poussière volumétriques que les bagnoles soulèvent sur leur passage. Y a pas à dire, on se croirait sur une spéciale du mondial de rallye ! Et les différentes caméras renforcent ce sentiment de réalisme, avec des vues d'hélicoptère, des vues plus ou moins rapprochées, et surtout un mode Cockpit.
Les développeurs ont vraiment pensé à tout, en n'omettant pas d'installer le pilote au volant, de détailler au maximum chaque partie des voitures, et d'enregistrer le bruit des vrais moteurs. Bref, vous l'avez compris au fil des semaines, WRC 2001 sera bientôt la nouvelle référence dans la catégorie simulation de rallye (en attendant Colin McRae Rally 3 !). Pour ceux qui auraient l'intention de se procurer le volant GT Force de Logitech (achat coûteux et superflu pour GT3), cet accessoire devrait être compatible avec le titre d'Evolution Studios.
Si tout se passe bien. Comprenez par là que l'on ne nous refasse pas le coup du retard à la GT3... WRC, prévu pour septembre 2001, pourrait bien être testé dans notre numéro de la rentrée. Je sens que les vacances vont être longues !







" On y a joué ! "

La manette en main, la piste commence à défiler sous mes roues. Les environnements, de toute beauté, s'affichent à 60 images/s. J'accélère comme un malade et je me plante lamentablement dans le décor. Eh oui, le « seul » point que les développeurs doivent encore améliorer est la conduite (leur version grand public a été simplifiée pour le salon !). Pour l'instant (mais WRC est toujours en développement), la maniabilité laisse à désirer et les voitures partent trop souvent en sucette. Je n'ai pourtant aucune inquiétude en ce qui concerne la version définitive.

PlayStation 2



Sony fait le forcing, les jeux arrivent par poignées et on ne compte plus les futurs hits en préparation. WRC 2001 va casser la baraque. Vous n'avez pas fini d'en entendre parler !

Editeur : Sony C.E.E. • Développeur : Evolution Studios (Angleterre)
Date de sortie : Automne 2001



World Rally Championship 2001

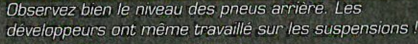
On libère bien les chevaux

Les jeux de courses de voitures représentent 30 % du volume des ventes, toutes catégories confondues. C'est pourquoi Sony semble jouer ses cartes majeures sur le genre. Avec la sortie imminente de Gran Turismo 3 A-Spec, les studios d'Evolution nous concoctent un petit bijou pour cet automne... si tout se passe bien ! WRC, on vous en parle depuis des mois, et nous continuerons tant que le jeu ne sera pas disponible dans votre magasin. Non pas que l'on fasse preuve de favoritisme, mais bien parce que ce titre mérite qu'on s'y attarde tellement nous croyons en lui. Allez, c'est reparti pour un petit tour de piste !

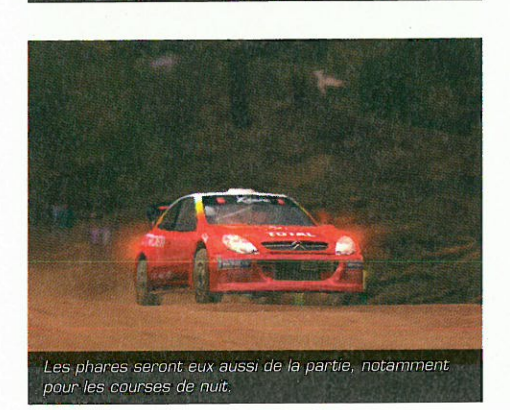
C'EST DE LA BOMBE, BÉBÉ !

Plus les mois passent, plus le développement avance, et plus les points forts du jeu se font jour en grand nombre. WRC, qui sera sans aucun doute la simulation ultime de rallye, va tout balayer sur son passage et mettre au placard tout ce qui existait dans le genre. Eh oui, même les excellents titres comme Colin McRae Rally ou V-Rally (PSone) ne pourront pas tenir la distance. Selon certaines sources, pas moins de 96 tracés (108 d'après Sony) répartis aux quatre coins de la planète devraient vous attendre. Des fjords suédois à la savane kenyane, en passant par les petites routes arides de l'île de Chypre (mais aussi la Nouvelle-Zélande, Monte-Carlo, l'Argentine, la Corse et l'Australie, qui vient de battre la France 1 à 0 en Coupe des Confédérations, ah les nuls !), la conduite des nombreux véhicules promet d'être réaliste et ultra-trippante. Tous ces circuits et ces pistes immenses ont été reproduits de façon réaliste (il suffit de jeter un coup d'œil aux photos comparatives). Le réalisme est accentué par les spectateurs (j'espère qu'on pourra les faucher !), les flashs qui crépitent, la vie sauvage (notamment au Kenya) qui grouille dans les environnements, et surtout l'ensemble des détails graphiques. La végétation est tout à fait extraordinaire, la distance d'affichage permet de





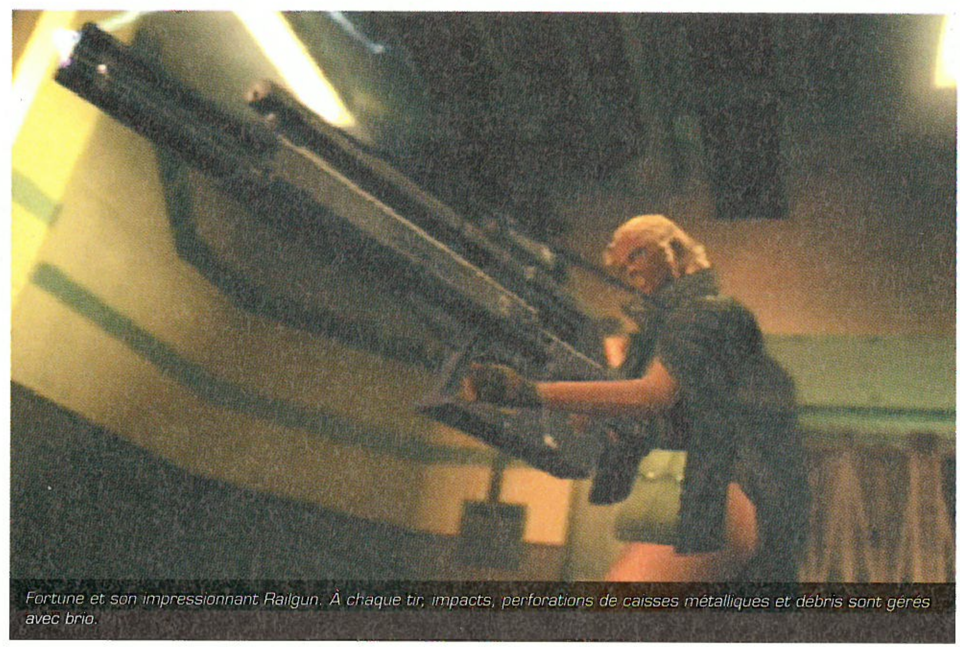
Observez bien le niveau des pneus arrière. Les développeurs ont même travaillé sur les suspensions !



Les phares seront eux aussi de la partie, notamment pour les courses de nuit.

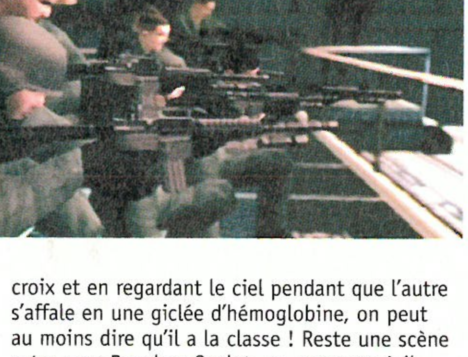


Certains adversaires semblent disposer d'équipements particulièrement high-tech.



Fortune et son impressionnant Railgun. À chaque tir, impacts, perforations de caisses métalliques et débris sont gérés avec brio.



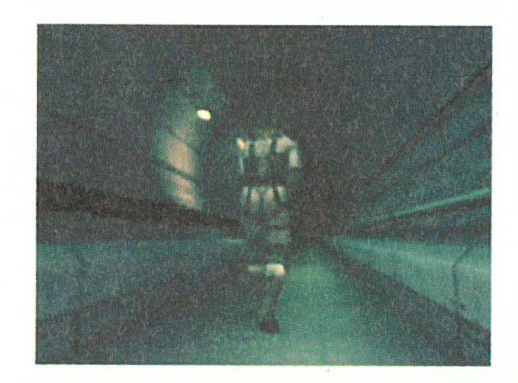


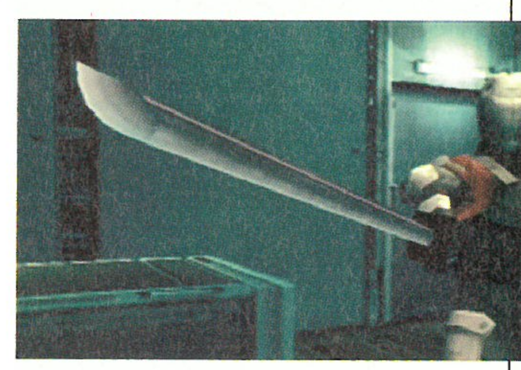
JUSQU'À LA SORTIE DE MGS2, KOJIMA PASSE EN BLACK-OUT TOTAL

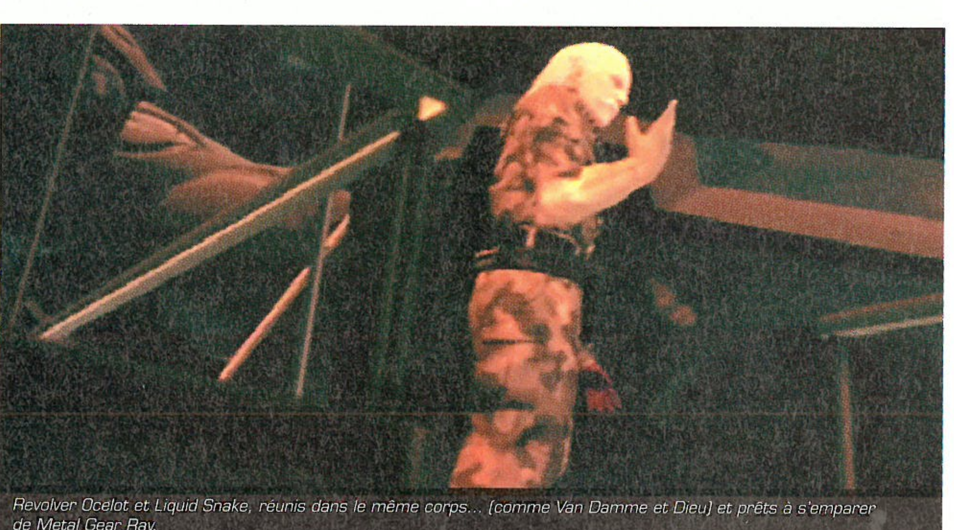
croix et en regardant le ciel pendant que l'autre s'affale en une giclée d'hémoglobine, on peut au moins dire qu'il a la classe ! Reste une scène extra avec Revolver Ocelot, au moment où il s'empare du Metal Gear Ray, une autre où le robot défonce le navire à coups de rayons d'énergie, ouvrant voies d'eau sur brèches béantes dans la coque, une dernière avec l'apparition d'un Cyborg Ninja dans une nouvelle tenue, avec une colonne vertébrale armurée de manière apparente (Grey Fox reconstruit ?), ainsi que quelques bouts montrant de nouveaux soldats suréquipés.

LE SCÉNARIO QUI TUE SA MÈRE

C'est donc là que cet ultime trailer se fait le plus révélateur. Même presque un peu trop à notre goût. Mais notre devoir étant l'information... Et puis, rassurez-vous, il soulève toujours autant de questions que les précédents, même si elles se font plus précises. Je vous renvoie à notre booklet MGS2 du mois d'avril pour les détails qui restaient en suspens à la fin de MGS... Le trailer s'ouvre sur ces phrases : « Solid Snake est bien mort. Mais il est aussi là. Soit il a survécu, soit il y en a deux ». Les marines américains en plein speech sur Metal Gear Ray, des scènes extraites de ce qu'on a vu de la démo et des précédentes vidéos... Puis, nouvelle phrase importante : « Les terroristes se font appeler *Les Fils de la Liberté*. Et le nom de leur leader est Solid Snake » ! De quoi se remuer les méninges... Inversion des codenames entre Liquid et Solid ? Nouveaux bébés-éprouvette ? Côté révélations, c'est surtout plus tard, lorsque Ocelot se retrouve face à Solid Snake, qu'on en prend pour son grade. Il se tient la main, quelques spasmes, et on se rend compte alors que sa main sectionnée a été remplacée... par celle de Liquid ! Qui, à l'approche du frère ennemi, prend le contrôle du corps de Revolver Ocelot. Confirmation également que le 43e président des États-Unis, George Sear, est en fait Solidus Snake... la réussite ultime, balance entre Liquid et Solid. MGS2 sera, à n'en pas douter, beaucoup plus axé sur le fantastique que le premier, mais on n'en bave pas moins pour autant !







Revolver Ocelot et Liquid Snake, réunis dans le même corps... (comme Van Damme et Dieu) et prêts à s'emparer de Metal Gear Ray.

" On y a joué ! "

...mais ça fait déjà un bail ! Et vous y avez peut-être déjà goûté aussi. Sachez qu'après avoir interrogé Kojima, nous avons eu confirmation que certains éléments du gameplay allaient être améliorés, comme la possibilité de lancer une grenade, comme on surgit arme au poing, pour se recacher ensuite. Kojima San l'a clairement dit, en tout cas : il s'enterre jusqu'à finalisation du jeu... Plus d'expo, de sorties, de présentations ou d'interviews ! Arghh !



PlayStation 2

Kojima nous « abandonne » !

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty

Bon, je sais, le sous-titre est racoleur... non, Kojima ne laisse pas tomber le projet le plus ambitieux de la PS2. Simplement, il ne donnera plus signe de vie d'ici à la sortie de son bébé !

Éditeur : Konami • Développeur : KCEJ (Japon)
Date de sortie : Hiver 2001



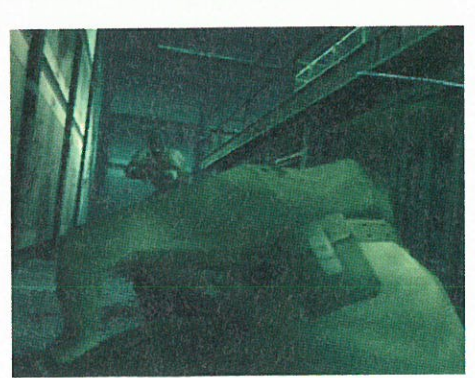
Julo, Willow, Angel, Kendy et moi-même venons de nous repasser le tout dernier trailer qui fut diffusé à l'E3. Oh, mon Dieu ! Une fois de plus, nous avions les poils dressés sur la peau (sauf pour le très imberbe Kendy), la chair de poule et les frissons : la totale. Pourtant, cette nouvelle vidéo est bien moins pêchue que les deux précédentes (de l'E3 dernier et de l'ECTS), mais plus orientée révélations scénaristiques... Mais on en a pour son flouze ! Après avoir vu la vidéo, nous avons pu avoir un entretien avec le génial Kojima, qui s'est empressé de s'assurer que nous avions bien compris certaines choses. On s'est plus ou moins planté. Mais on n'a pas perdu la face pour autant, hein !

LA VIDÉO QUI DÉCHIRE SA RACE

Dieu qu'il y a à manger dans cette séquence. Sur le plan technique, tout d'abord, nous avons découvert quelques nouvelles prouesses toujours époustouflantes. De nouveaux effets d'eau, avec un Snake courant et de l'eau à mi-genoux, bourrée de reflets et ultra-réaliste, ou s'engouffrant en flots dans l'une des coursives du bateau, tandis que Snake tente d'y échapper (*Titanic* ?). Ou encore la pyrotechnie d'un avion Harrier larguant des missiles par dizaines sur le pont George Washington... Croyez-nous, ça tue grave. Mais le plus intéressant se situe dans les nombreuses répliques et scènes. Pour commencer, la vidéo introduit deux nouveaux personnages : Fortune et un mystérieux brun, façon ténébreux. Fortune est un personnage en contradiction directe avec tous les autres persos de la saga Metal Gear : elle n'a aucun talent particulier. Pas de compétence, pas d'entraînement au combat... juste un travers très particulier : elle n'a pas une once de chance dans sa vie, si ce n'est sur le champ de bataille, où toute sa réussite se trouve concentrée. Du coup, dans la vie, c'est la catastrophe. Mais en combat, les balles ne la touchent jamais, elle fait preuve d'une chance tellement puissante que presque rien ne peut lui arriver. Comme elle ne sait pas particulièrement viser, elle utilise un Railgun, une arme énorme mais très légère parce qu'énergétique, qui tire des faisceaux électriques immensément destructeurs... Quant au monsieur brun, on ne connaît pas son nom. Sur une scène, il est confronté à un petit squad de soldats, qui semblent ne pas faire le poids... Le gars déploie en effet une adresse et une rapidité surprenantes. À cheval entre le trip *Matrix* et le Vampire (une scène montre d'ailleurs son visage en gros plan, bouche ouverte, et les doutes sont permis), c'est un tueur de premier ordre, ça ne fait aucun doute. Évitant les rafales automatiques d'une kalachnikov en tournoyant sur lui-même, et égorgeant le tireur d'un coup de lame bien placé tout en levant les bras en




Notre nouveau meilleur ami : celui qu'on appellera pour l'instant le Vampire !









Comme dans le premier épisode, les angles de caméra audacieux servent parfaitement la montée en puissance de la terreur.



Désormais, les rues de Silent Hill sont nimbées d'un brouillard volumétrique du plus bel effet.

maximum l'image pour lui donner un rendu aussi « crade » qu'efficace, procédé sonore inédit (le Sony S-Force 3D), histoire de choquer le plus efficacement possible les tympans, expressions faciales ultra-crédibles, montage précis des scènes-chocs pour un effet radical sur vos nerfs... Aucun doute : là où le premier Silent Hill posait les bases du Survival/Horror ultra-glauque, ce deuxième épisode semble en passe d'aller encore plus loin. Enfin... c'est le sentiment que l'on a eu en découvrant la démo présentée à l'E3. Entre le trailer complètement trippé et l'embryon de version jouable, la messe était dite : Silent Hill 2 ne fait aucune concession au « bon goût » et à la décence. Son objectif est simple : vous faire peur comme jamais, vous proposer une expérience éprouvante et unique dont vous ne sortirez pas indemne. À ce titre, d'ailleurs, on peut craindre les foudres de la censure, tant certaines séquences frisent l'insoutenable. Chairs putrides mollement étalées à même le sol, créatures hideuses pratiquant d'étranges rituels païens, boucherie brute de décoffrage... Silent Hill 2 pousse définitivement l'épouvante à son paroxysme, sans aucune forme de retenue ! À tel point que seul un public adulte et sain d'esprit sera capable de prendre la chose « à la légère ». Car pour les plus jeunes, ce genre de trip extrême risque de virer rapidement au cauchemar pur et simple !

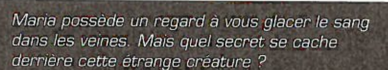
ZONES D'OMBRE

Est-ce par excès d'optimisme que Konami annonce Silent Hill 2 pour septembre au Japon et octobre en Europe ? Ou le développement du jeu en est-il effectivement à sa phase finale ?

Hum, difficile à dire d'après la démo présentée à l'E3... Une seule chose est sûre : elle ne dévoilait pas l'intégralité du gameplay et distillait simplement quelques scènes fortes, loin de refléter l'ensemble de la quête qui nous attend. Bref, on reste plongé dans un joli flou concernant le scénario. Quels sont les tenants et aboutissants qui amènent James à explorer Silent Hill ? Qui sont ces personnages secondaires à l'attitude si étrange ? Y a-t-il des liens scénaristiques entre ce second épisode et le précédent ? Autant de questions qui restent, à l'heure actuelle, sans réponse... Bah, après tout, mieux vaut en connaître le moins possible, d'ici à la sortie du jeu. Toutes ces zones d'ombre devraient, en effet, rendre l'expérience Silent Hill 2 encore plus intéressante et éprouvante pour les sens...

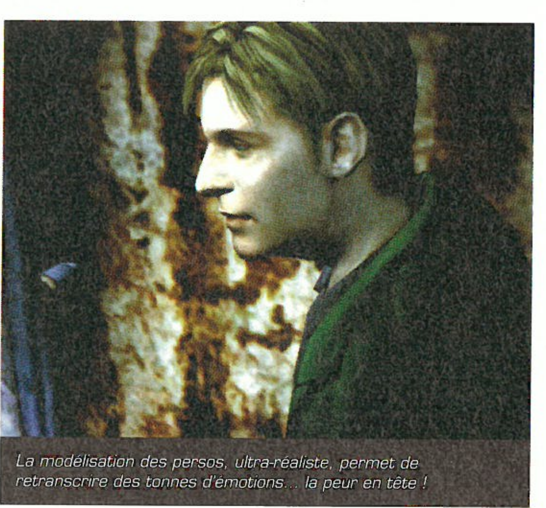
DANS SILENT HILL 2, LE BON GOÛT ET LES CONCESSIONS SONT INTERDITS DE SÉJOUR !





Maria possède un regard à vous glacer le sang dans les veines. Mais quel secret se cache derrière cette étrange créature ?





La modélisation des persos, ultra-réaliste, permet de retranscrire des tonnes d'émotions... la peur en tête !

" On y a joué ! "

Difficile de se plonger dans l'ambiance d'un jeu au milieu d'un salon comme l'E3. Il faut faire abstraction du bruit ambiant, des lumières et du brouhaha incessant pour se retrouver face à face avec une télé perchée trop haut ! Pourtant, même dans ces conditions « festives », Silent Hill 2 vous happe en un clin d'œil dans un cauchemar si dense qu'il occulte tout le reste. Le son poussé à fond, vos sens sont mis à rude épreuve. Au détour d'un couloir, à la lueur de votre torche, vous ne pouvez réprimer un sursaut lorsqu'une créature se profile devant vous... Brrrrrr, imaginez la même chose, enfermé chez vous, dans le noir ! Faudra pas être cardiaque...



PlayStation 2



Editeur : Konami • Développeur : Konami (Silent Team, Japon)
Date de sortie : Octobre 2001



Attendu de longue date, en fait depuis la sortie du premier épisode sur PSone, Silent Hill 2 se précise de plus en plus. Le voile se lève donc, et avec lui un cortège d'horreurs et d'abominations...

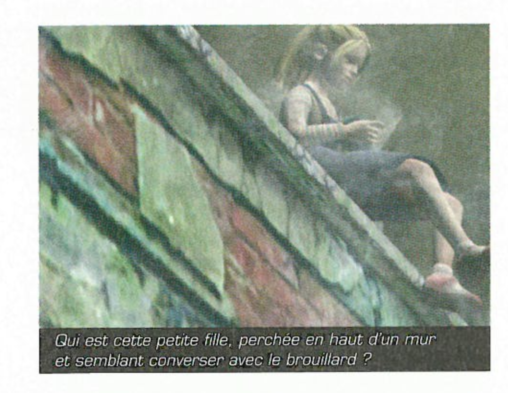
La machine à émotions... fortes !

Silent Hill 2

L'histoire se répète. La ville de Silent Hill est une nouvelle fois le théâtre d'une macabre représentation... dont l'issue n'a rien de réjouissant. Premier acte, présentation des lieux et des acteurs : James reçoit une lettre enflammée de sa femme, qui lui demande de la rejoindre à Silent Hill. Chouette, serait-ce là le début d'un tendre week-end en amoureux ? Glurps, pas vraiment : James est veuf, sa femme est morte il y a trois ans ! Mais alors, qui a écrit cette missive ? Quel être machiavélique tente de jouer avec les nerfs de James ? Pourquoi ce rendez-vous impossible à Silent Hill ? C'est à vous de le découvrir, en menant à bien ce qui s'annonce comme la quête la plus éprouvante jamais proposée dans un « simple » jeu vidéo... Éprouvante, car parfaitement mise en scène par les développeurs de Konami. Angles de caméras audacieux, graphismes sublimes, ambiance sonore hallucinante, bestiaire abject et vaguement (in)humain, univers altérés bien malsains, obscurité quasi-constante... tout concourt à plonger le joueur dans une atmosphère tellement oppressante qu'elle en devient limite suffocante. Une terreur sourde s'immisce en vous à chaque nouvel écran, vous faisant sursauter au moindre bruit suspect, au moindre mouvement venant crever les ténèbres ou le brouillard...

ZÉRO CONCESSION

Cette tension constante, véritable marque de fabrique de Silent Hill, prend ici des proportions impressionnantes, grâce au soutien de la PS2. Bidouilles graphiques visant à altérer au



Qui est cette petite fille, perchée en haut d'un mur et semblant converser avec le brouillard ?



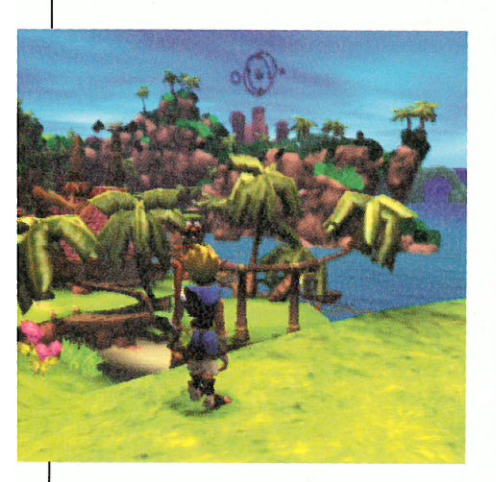
La marque de fabrique Silent Hill : les toilettes insalubres, qu'on imagine empuanties par un effroyable remugle...

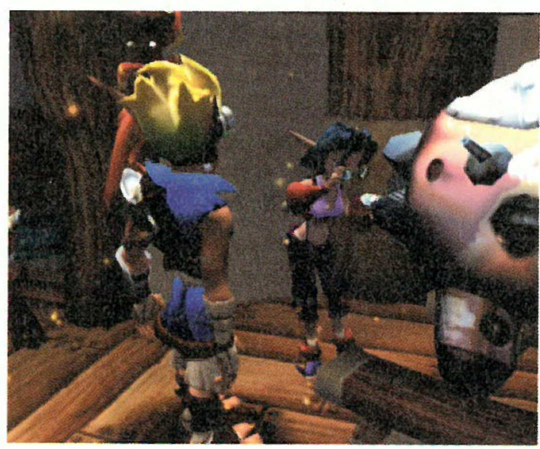




ÉPOUSTOUFLANT, DÉPAYSANT, CAPTIVANT, JAK AND DAXTER APPORTE LA TOUCHE NINTENDO SUR PLAYSTATION 2



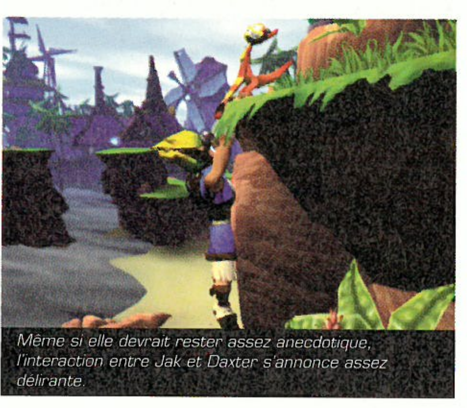




le nouveau bébé de « Naughty Dog » revendique clairement son identité à mi-chemin entre Disney et Nintendo. Ainsi, l'histoire s'articule autour d'un duo assez explosif. D'un côté le jeune Jak, que vous incarnez, et de l'autre Daxter, son acolyte délirant prenant la forme d'une sorte de petit lémurien facétieux. Pour ce dernier, la référence est frappante. Pour les connaisseurs, que ce soit au niveau des mimiques, de la gestuelle et bien évidemment de l'apparence, Daxter n'est autre que la copie carbone de Timon, l'un des héros du *Roi Lion* de Disney. Dans ce registre, les serpents que vous rencontrerez dans les forêts se déplacent et ressemblent furieusement à Kaa, serpent bien connu du *Livre de la Jungle*. Quant à l'influence Nintendo (et même Rare avec Banjo-Kazooie), elle se ressent surtout dans la liberté offerte au joueur, dans la richesse de l'univers à visiter, sans parler de la jouabilité très Miyamoto-esque. Remarquez, qui oserait se plaindre tant ces « emprunts » fonctionnent à merveille et s'avèrent judicieux...

SE PROMENER, EXPLORER, PLUS QUE JOUER

Dans Jak and Daxter, nos deux héros font comme tous les meilleurs amis du monde : ils batifolent gaiement, ne se quittent jamais et passent leur temps à s'amuser de tout et de rien. Dans ce monde idyllique, leur amitié ne connaît aucune anicroche jusqu'au jour où Daxter découvre accidentellement une étrange source d'énergie. Maladroit comme une chauve-souris (faut pas chercher), notre ami se vautre comme une otarie dans ce magma informe avant d'en ressortir avec un aspect complètement différent, mais aussi plus délirant. Ainsi débute une aventure qui s'annonce d'ores et déjà inoubliable. Tout d'abord, inutile de souligner la beauté graphique incontestable de cette production. La PlayStation 2 se déchaîne pour nous offrir un monde gigantesque gorgé de couleurs, blindé en détails divers et variés.
La superficie de l'île où se déroulera votre périple semble en effet assez colossale.
À ce titre, élément plus que réjouissant,



Même si elle devrait rester assez anecdotique, l'interaction entre Jak et Daxter s'annonce assez délirante.

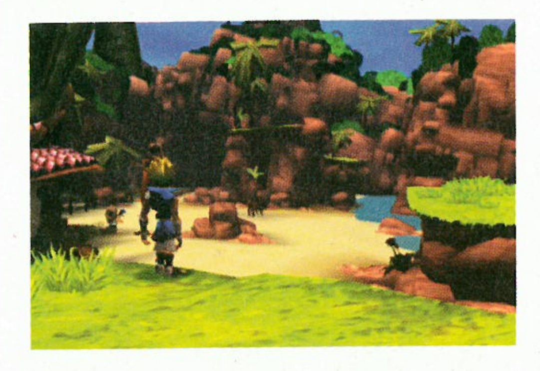
une fois le jeu lancé, aucun temps de chargement ne viendra parasiter votre progression. La promenade, car il s'agit bien de cela, s'effectue sans rupture et on se surprend à admirer les décors pendant de longues minutes sans se soucier de la trame narrative. Le souffle du vent qui agite les arbres, les papillons qui dansent avec les fleurs, le rugissement sourd des cascades, la course du soleil qui laisse place à la lune... pas de doute, l'immersion est immédiate. Personnellement, j'avais l'impression de me retrouver dans une sorte de Disneyland virtuel. Un sentiment de découverte et d'émerveillement qui ne m'avait pas touché depuis Zelda 64. Surtout que la liberté d'action est totale. À vous de décider dans quel ordre vous accomplirez vos objectifs, vers quelle zone de jeu vous vous dirigerez, quelle sous-mission vous souhaiterez effectuer, etc. Rien que pour cela, Jak and Daxter fait vraiment figure de jeu à part. Une production techniquement époustouflante dans laquelle on aimerait se perdre pour mieux profiter du jeu. C'est une certitude, l'équipe de Naughty Dog n'a qu'une volonté : nous faire jouer, nous faire rêver.



Gigantesque, l'île sera chargée intégralement à chaque début de partie. À vous de l'explorer ensuite selon vos envies.

" On y a joué ! "

Jak and Daxter est truffé de challenges divers et variés. Ainsi, outre les traditionnelles séquences de plate-forme, et même s'il n'existe pas de « niveaux » à proprement parler, sachez néanmoins qu'il est possible de dénombrer pas moins de 15 niveaux, 5 zones intermédiaires (chacune disposant d'un village propre et donc d'une couleur locale typique) et pour conclure, 2 zones dédiées à l'affrontement de boss.





Si l'univers de Jak and Daxter étonne, c'est aussi grâce à l'impression de vie qui s'en dégage.



Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Naughty Dog (États-Unis)
Date de sortie : Hiver 2001

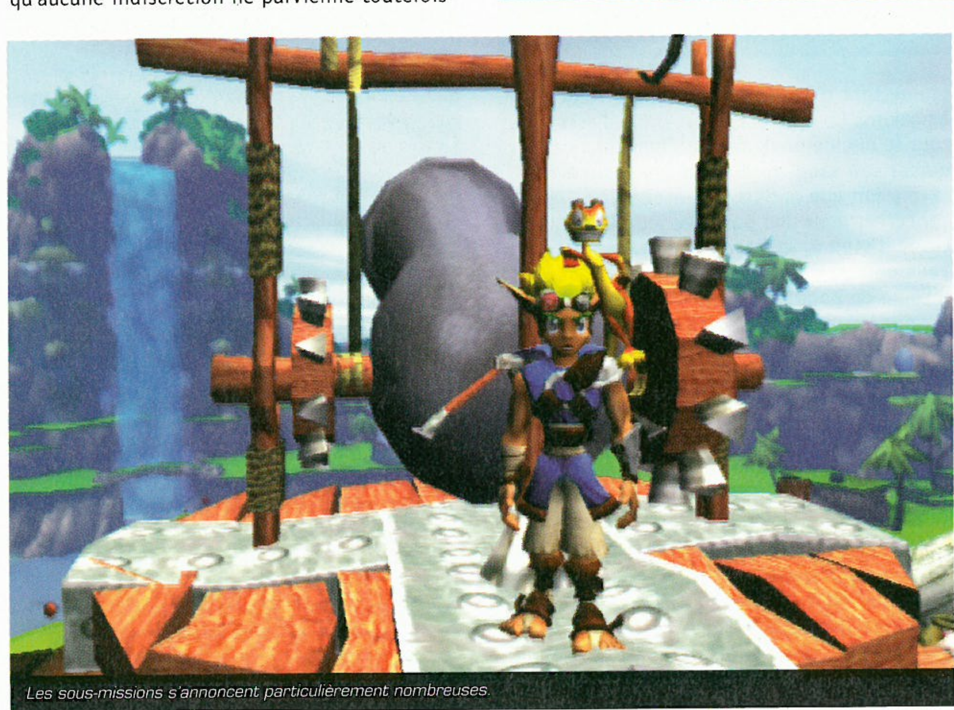
Lorsque l'Emotion Engine se réveille

Jak and Daxter

The Precursor Legacy

Si certains développeurs s'obstinent à nous ressortir toujours les mêmes plats, l'équipe de Jason Rubin et Andy Gavin lutte pour la défense du « Beau Jeu ». Leur dernière création risque d'en envoûter plus d'un.

Exploiter un filon jusqu'à l'os est un concept décidément très en vogue dans notre petit microcosme vidéo-ludique. Triste constat mais qui s'enrichit néanmoins de quelques heureuses exceptions. Ainsi, chez les coyotes de Naughty Dog, les voix du marketing n'ont pas eu raison de leur créativité, et après avoir accompagné la croissance de Crash Bandicoot, ces talentueux développeurs ont finalement décidé d'abandonner leur mascotte pour explorer d'autres univers. Depuis plus d'un an, la machine tourne donc à plein régime sans qu'aucune indiscrétion ne parvienne toutefois à filtrer. Seule une réaction avait capté notre attention. « À ce jour, je considère le futur titre de Naughty Dog comme le plus beau jeu jamais créé » ! Une phrase anodine vous en conviendrez, surtout qu'elle sortait, il y a quelques mois de cela, de la bouche même de Ken Kutaragi, père des PlayStation 1 et 2. Un bel hommage qui demandait cependant confirmation. C'est lors de cet E3 2001 que le « Project Y », désormais officiellement baptisé Jak and Daxter, effectua ses premiers pas... déjà plus que concluants.



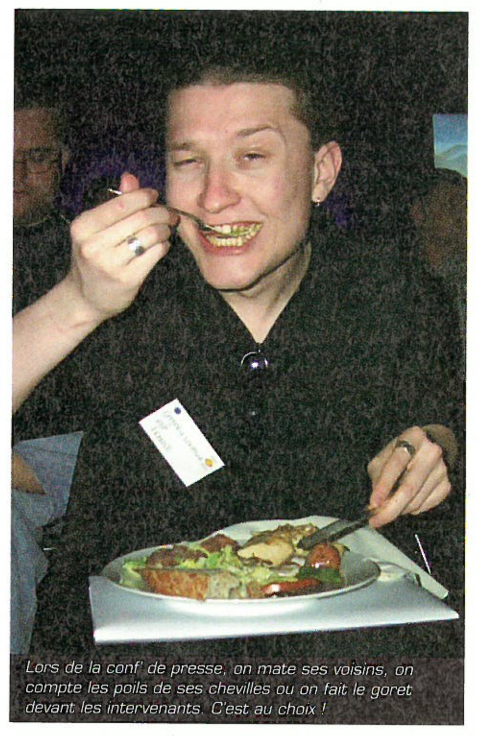
Les sous-missions s'annoncent particulièrement nombreuses.

BOUILLON DE CULTURE

Le processus créatif est une tâche particulièrement complexe, à plus forte raison pour un jeu qui se veut interactif, et surtout ludique. Pour parvenir à donner naissance à un univers aussi riche qu'attrayant, les développeurs ne se sont pas gênés pour amasser les clins d'œil, les références. Classer Jak and Daxter dans une catégorie reste un exercice peu évident. De l'action, de l'exploration, de la plate-forme, de la coopération... Finalement, que ce soit dans les genres visités ou dans le style graphique,

ALORS QU'ON CRAIGNAIT QU'IL NE LUI SOIT FATAL, L'EXAMEN DE PASSAGE DE L'E3 2001 EST RÉUSSI AVEC MENTION POUR SONY




Lors de la conf' de presse, on mate ses voisins, on compte les poils de ses chevilles ou on fait le goret devant les intervenants. C'est au choix !

présentation des hits prévus pour les 6 à 12 mois à venir. Nouvelles vidéos de Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Devil May Cry... et le bouquet final avec des cinématiques de FFX d'une beauté indescriptible. Tout le monde est sous le charme. La PS2 vient enfin de nous faire une belle démonstration de sa puissance et de ses capacités. Il ne nous reste plus qu'à vérifier tout cela sur le salon.

SÉSAME OUVRE-TOI !

Jeudi 17 mai, 10 heures pétantes, les portes s'ouvrent enfin et un nombre incroyable de journalistes et autres professionnels s'engouffrent dans les lieux. En quelques heures, l'E3 2001 va devenir le théâtre d'une cacophonie générale. Stands plus ou moins gigantesques, néons et rampes de spots qui brillent de mille feux, hôtesses aux atouts de charme et de choc et des watts qui claquent par centaines de milliers. Ces trois jours


Des décors plus vrais que nature !


Quand je vous dis que la conférence était, par moments, soporifique !

promettent d'être éprouvants mais riches en émotions. Chaque borne est prise d'assaut, tout le monde devient fou. Pourtant, il faut garder son sang-froid et les pieds sur terre, la mission que nous avons acceptée concerne, pour une part, les jeux PS2. Et des titres il y en a, et ils vont faire très mal. Vous pouvez d'ores et déjà tabler sur une dizaine de bombes ludiques pour les mois à venir ! Konami (MGS2, Silent Hill 2), Eidos (Commandos 2, Soul Reaver 2), Capcom (Devil May Cry), Square (FFX, qui est sans conteste le plus beau jeu 3D temps réel du salon), Sony (GT3, WRC, Ico)... mais aussi Maximo et le dernier titre en date de Naughty Dog : Jak and Daxter. Sans compter sur les productions plus « modestes », mais qui pourraient également se révéler comme de bonnes surprises, la PS2 nous a totalement rassurés. Bien que les grands acteurs de Sony Europe ou USA, tels que Chris Deering ou Phil Harrison, adoptent parfois la langue de bois, la PS2 a réussi à convaincre le public et n'a pas raté ce rendez-vous incontournable. Sony qui, parmi la centaine d'exposants, avait le stand le plus grand avec Nintendo, a mis le paquet pour en mettre plein les mirettes à tout le monde. Et ce ne fut pas que de la poudre aux yeux. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience jusqu'à la fin de l'année pour commencer à voir débarquer ces titres ô combien attendus mais qui ne vous feront pas regretter d'avoir acheté cette PS2, bien que la bécane soit pourtant loin d'être parfaite ! La patience, parfois...

" En exclu ! "

Avec 253 jeux PS2 (tous éditeurs confondus) prévus pour l'année 2001, 145 le sont déjà pour 2002. Parmi tous ces titres, de très grosses pointures seront des exclusivités PS2 pendant au moins un an. Parmi eux : Grand Theft Auto 2002, Soul Reaver 2, Stuntman, Devil May Cry (et une suite probable), MGS2, Silent Hill 2 et les jeux Disney. La guerre des consoles est ouvertement déclarée entre celles qui auront le line-up (catalogue) le plus fourni. Pour ma part, je ne dirai qu'une chose : que la meilleure (au sens propre du terme) gagne !





Partis deux jours avant l'ouverture du plus grand salon du jeu vidéo au monde, nous en avons profité pour faire quelques emplettes dans un des « mall » (centre commercial) de Los Angeles. Elwood, n'étant pas satisfait de la paire de lunettes qu'il venait de s'acheter en duty free, cherche désespérément à me les refourguer (moi qui n'en porte jamais), arpente les étages du Beverly Center et ses magasins d'optique pour ne plus avoir une tronche de mouche. Et vlati pas qu'au beau milieu du centre nous tombons nez à nez avec les p'tits gars de chez Sony France. Pure coïncidence vu que Los Angeles mesure plus de 100 km de long et chais pas combien de large ! Les sourires affichés sur leur visage nous laissent espérer quelques bonnes surprises pour la journée antésalon, journée destinée (comme dirait Guy Marchand) aux conférences de presse.



Non visibles, des « cops » en uniforme gardaient le stand de Sony avec de vrais flingues au ceinturon ! Mais où sommes-nous ?

Sony
La confirmation tant attendue

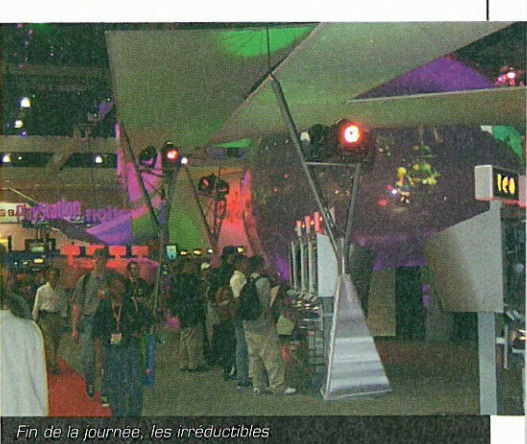
Ce n'est pas sans une certaine appréhension que nous sommes allés assister à la conférence de presse donnée par les grands pontes de Sony. Les doutes ont fini par se dissiper et désormais tous les espoirs sont permis.

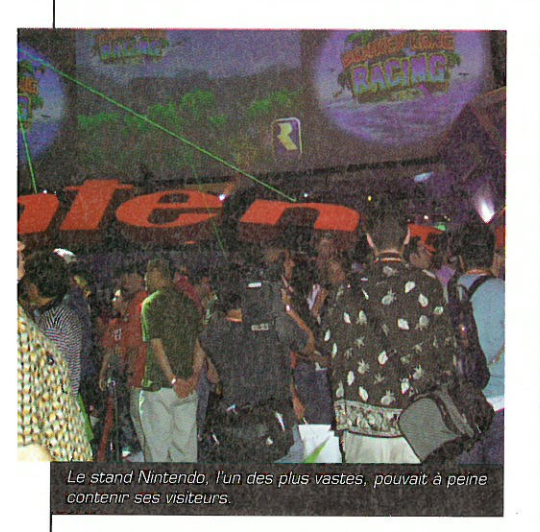

Kazunori, père de GT3, humble, souriant et disponible. Certains devraient en prendre de la graine.

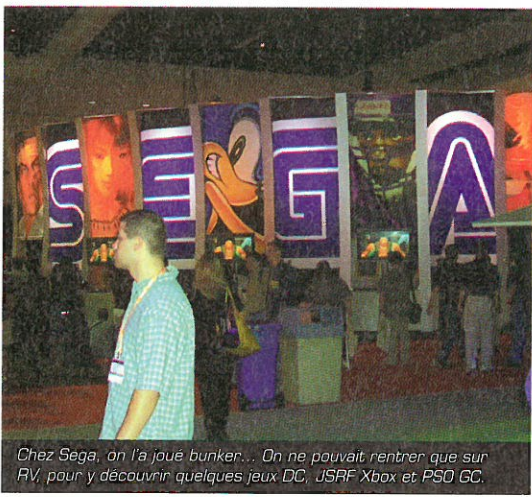
AU PREMIER JOUR

Les conférences de Microsoft et Nintendo terminées, nous nous dirigeons à l'autre bout de L.A. pour assister à celle organisée par Sony. À peine le temps de s'enfiler un Coca dans le gosier (j'ai arrêté la bière pour l'occasion) et nous rentrons dans cette espèce de glaçon géant tenant lieu de salle de presse. Les premières interventions de personnalités se succèdent toutes les 5 minutes. On nous gave de chiffres et de diagrammes en tout genre en nous retraçant l'évolution de la PSone mois par mois, puis la comparaison avec sa grande sœur. On ne peut pas vraiment dire que cela déchaîne les passions. Le décalage horaire dans les pattes et l'obscurité de la pièce nous pèsent sur les paupières. La première mi-temps s'achève et nous n'avons pas appris grand-chose sur l'avenir de la PS2, si ce n'est la prévision de titres pour 2001 et 2002 (voir encadré). Les doutes reviennent à la vitesse du Boeing 767 qui nous a transportés. De retour, la conf' prend une autre envergure avec la




Fin de la journée, les irréductibles ont du mal à lâcher la manette.


Le stand Nintendo, l'un des plus vastes, pouvait à peine contenir ses visiteurs.



Chez Sega, on l'a joué bunker... On ne pouvait rentrer que sur RV, pour y découvrir quelques jeux DC, JSRF Xbox et PSO GC.

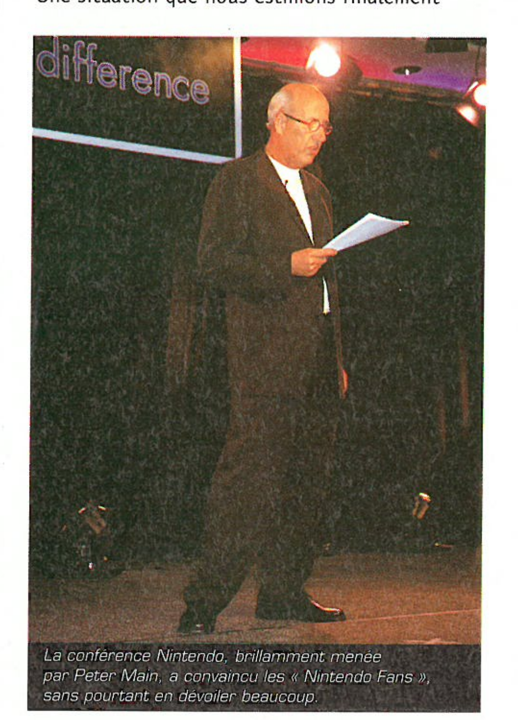

Une fois de plus, le nouveau trailer de MGS2 a attiré beaucoup de monde.

CHACUN SON TRUC

C'est côté politique online que les différences de cible et de vision se font le plus sentir. Pour Sony, le online doit passer par Internet tout entier.
La PS2 veut devenir une plate-forme permettant toutes les audaces. La mise en place de partenariats avec AOL, Macromedia ou encore Real Networks en témoigne. C'est un choix, l'accession à autant de « nouveaux » contenus pourrait difficilement être mal reçue. Pour Microsoft, l'extension vers Internet n'a d'intérêt que si l'on parle de jeu en ligne. Pas question de se la jouer PC de ce côté-là. On ne veut pas browser ses mails sur Xbox. L'optique est la suivante : quitte à investir temps, énergie et argent vers le réseau, autant que toutes ces ressources aillent vers le jeu. Enfin, pour Nintendo, le online n'est pas encore d'actualité. Ils suivent ainsi la logique GameCube : tant qu'on n'est pas prêt, on n'en parle pas. Mais elle est prévue pour évoluer vers ce monde, sans problème.
On entrevoit ainsi les grandes lignes de ces trois courants de pensée : Sony, à une extrémité, part vers tous les horizons possibles, ne se refusant rien. Chez Nintendo, on se concentre sur ce que l'on sait faire, pour le faire encore mieux. Et Microsoft navigue quelque part entre les deux ! Une situation que nous estimons finalement tout à fait viable, et surtout totalement bénéfique pour la communauté.

> TROIS OPTIQUES TOUT À FAIT DIFFÉRENTES, OÙ TOUT LE MONDE TROUVERA SON COMPTE


Comparé aux stands Xbox et GameCube, celui de la PS2 n'était pas surpeuplé... mais Sony y montrait de (très) belles choses.



La conférence Nintendo, brillamment menée par Peter Main, a convaincu les « Nintendo Fans », sans pourtant en dévoiler beaucoup.

Pour revenir sur le salon en lui-même, on peut résumer ainsi : pas beaucoup de nouveautés chez Sony, mais la présentation des blockbusters attendus rassure car ils sont (très) réussis. Outre ces titres, rares sont les nouvelles bombes. Mais elles existent, et c'est le principal. Côté Nintendo, puisque cela fait 2 ans qu'on guette la moindre info, il est évident qu'ils ont fait du bruit. Ils ne disaient rien, ils ont tout révélé d'un bloc ! Forcément, ça marque. Rogue Leader sauve la mise côté public mature, les autres restent fidèles à ce qu'on aime chez Nintendo. Légère déception pour Luigi's Mansion et support tiers inexistant (même s'il existe) sont les faiblesses du géant cette année.
Enfin, côté Microsoft, c'est l'avalanche de titres. Tous ne sont pas géniaux, c'est clair, mais la qualité générale de la production reste nettement supérieure à ce qui était proposé par Sony au même stade du lancement. On distingue quelques prémices de nouveauté dans les grands genres. Pour les chanceux qui ont pu les voir, des jeux beaucoup plus ambitieux annoncent un avenir d'autant plus radieux. Mais si Microsoft a déçu, c'est aussi parce que deux mois auparavant, le Gamestock en avait déjà montré énormément... Reste que beaucoup de titres sont des adaptations de franchises déjà connues (Jet Set Radio, et les jeux PC). Mais ils sont plutôt bons, alors ne nous plaignons pas !

SOYONS « AWARE »

En conclusion, ce salon fut un régal. Chaque constructeur a ses avantages, ses idées et, espérons-le, une place à prendre. Comme le suggérait J. Allard de Crosoft lors de notre entretien avec lui, le marché ne peut se développer que si chacun y participe, qu'il s'agisse de la PS2, de la GameCube ou de la Xbox. Tout se met en place petit à petit, les idées sont bonnes, et on a vu pour près d'un an et demi de jeux de grande qualité, toutes plates-formes confondues. Un dernier petit mot dédié à la Dreamcast : les titres étaient très rares, elle est en train de s'éteindre, mais on s'y attendait. En ce qui nous concerne, peut-être faudrait-il élargir la section « titres qu'on attend le plus » dans le trombi ! Régalez-vous !

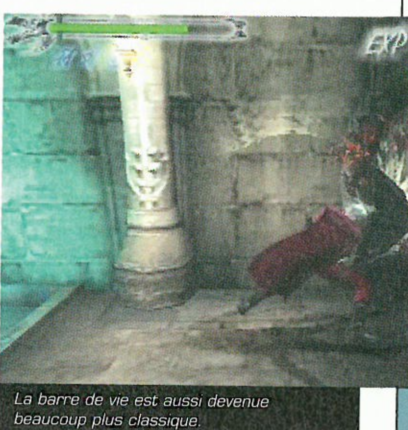






Un nouveau perso a fait son apparition. Plutôt classe non ?





La barre de vie est aussi devenue beaucoup plus classique.

Editeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon) • Date de sortie : 23 août 2001 (Japon)/30 novembre 2001 (Europe)

Devil May Cry

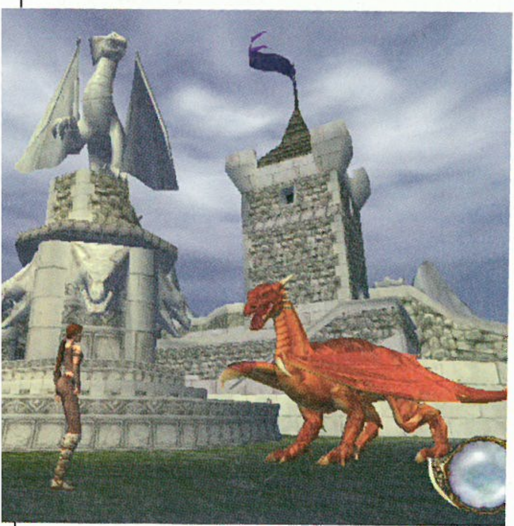
Quelques news du prochain blockbuster de Capcom. La démo fournie avec Resident Evil Code : Veronica montrait déjà un titre doté d'un énorme potentiel, mais on se doutait que certains détails allaient changer en cours de route. L'E3 nous a prouvé que nous avions raison. Je vous rassure, graphiquement il est magnifique et les animations de Dante sont toujours aussi classes. Toutefois, quelques éléments du gameplay ont changé. Tout d'abord, fini le système des orbs rouges qui permettent d'ouvrir les portes. À présent, c'est un système d'expérience, que l'on acquiert en tuant des monstres, qui permet d'accéder aux salles suivantes. De plus, on sait que ce n'est pas une aventure en continu, mais qu'elle est divisée en plusieurs missions avec certains objectifs à remplir. Autrement, on a eu la confirmation que Dante se servira de ses pieds et de ses mains pour effectuer des combos de la « muerte ». Le reste vous le savez déjà, c'est super beau, ça blaste à fond les ballons et c'est jouissif !



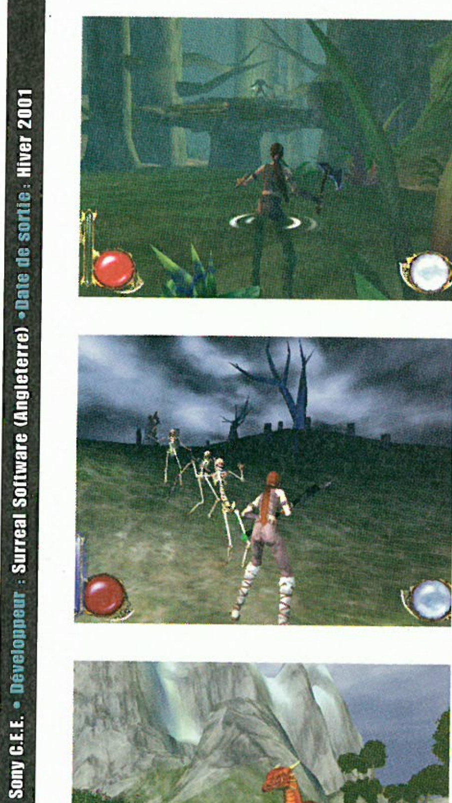
Arokh est un dragon ailé que Rynn chevauche pour se déplacer à travers son fabuleux royaume féerique.

Drakan 2

Editeur : Sony C.E.E. • Développeur : Surreal Software (Angleterre) • Date de sortie : Hiver 2001



Tendance qui se confirme : les filles investissent les jeux vidéo, et pas seulement en tant que joueuses. Ainsi, Drakan 2 met en scène une héroïne, Rynn, et Arokh son ami le dragon, que connaissent déjà ceux qui ont éprouvé l'aventure sur PC. Nos deux compères auront pour lourde tâche de sauver les restes d'une civilisation en délivrant l'esprit d'un dragon sacré. Tout au long de leur quête, ils seront amenés à affronter de puissants magiciens afin d'éviter que ces derniers ne réduisent l'humanité à l'esclavage. Heureusement, Rynn possède tout plein de pouvoirs classés en 3 castes : magie, maniement de l'arc et combats. Titre axé action/aventure, avec un soupçon de RPG pour les combats, Drakan 2 ouvre de belles perspectives dans le domaine du fantastique. Les graphismes restent tout de même assez basiques, mais l'aventure s'annonce plus qu'intéressante.







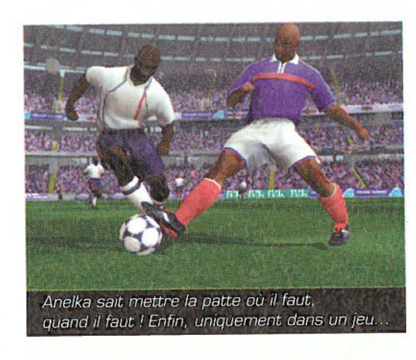


PlayStation 2

Le Monde des Bleus 2002

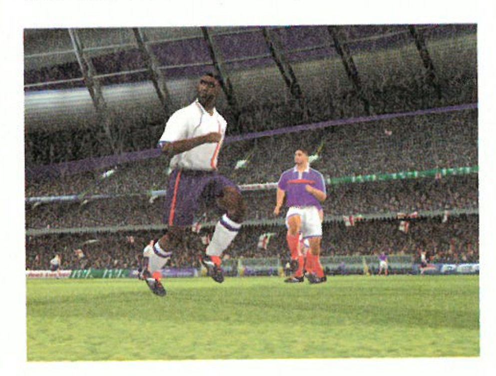
Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Team Soho (Angleterre) • Date de sortie : Automne 2001

Outre les deux éditeurs monstres de jeux de foot que sont Konami et Electronic Arts, il y a Sony avec la série du Monde des Bleus connue outre-Manche sous le titre This is Football. Avec plus de 300 équipes et sélections nationales, et quelque 250 joueurs célèbres, modélisés avec précision, l'édition 2002 a les moyens techniques de plaire aux joueurs les plus exigeants. Les stades sont reproduits avec finesse et la pelouse est dynamique. C'est-à-dire qu'elle se détériore au fur et à mesure de la partie. Les animations faciales des footballeurs sont réussies et ajoutent un peu plus au réalisme. À cela, il faut préciser que la vitesse du jeu a été ralentie pour mieux construire et diversifier les actions. La maniabilité est, quant à elle, très correcte. Pour la mouture PS2, les développeurs semblent avoir retenu les leçons du passé et sont prêts à fournir le chaînon manquant entre FIFA et ISS.



Anelka sait mettre la patte où il faut, quand il faut ! Enfin, uniquement dans un jeu...





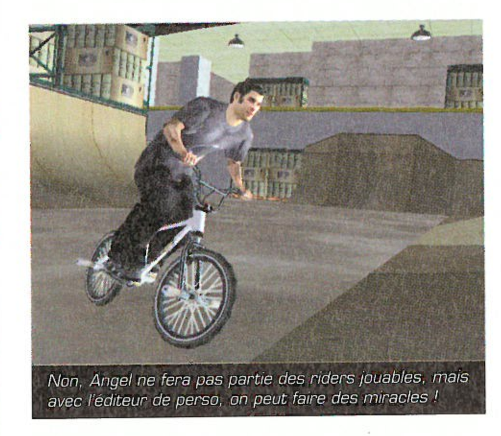




Mat Hoffman's Pro BMX 2

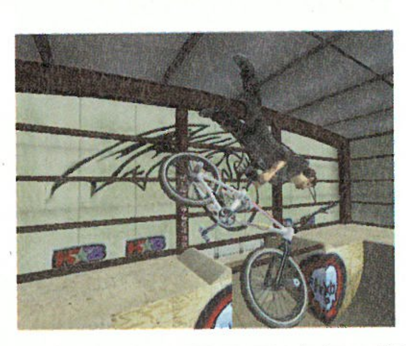
Éditeur : Activision • Développeur : Rainbow Studios (États-Unis) • Date de sortie : Printemps 2002

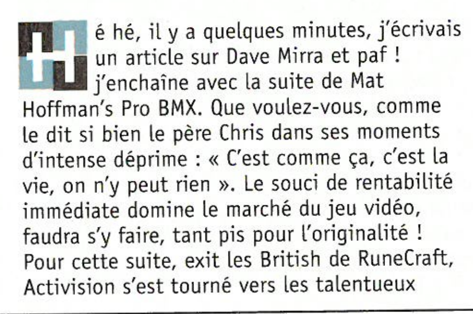




Non, Angel ne fera pas partie des riders jouables, mais avec l'éditeur de perso, on peut faire des miracles !







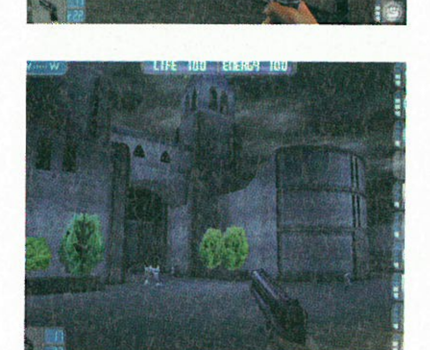
Hé hé, il y a quelques minutes, j'écrivais un article sur Dave Mirra et paf ! j'enchaîne avec la suite de Mat Hoffman's Pro BMX. Que voulez-vous, comme le dit si bien le père Chris dans ses moments d'intense déprime : « C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien ». Le souci de rentabilité immédiate domine le marché du jeu vidéo, faudra s'y faire, tant pis pour l'originalité ! Pour cette suite, exit les British de RuneCraft, Activision s'est tourné vers les talentueux développeurs de Rainbow Studios (SplashDown, ATV Offroad Fury). À l'inverse du premier volet, vous aurez cette fois la possibilité de créer votre rider de la tête aux pieds et de faire évoluer ses caractéristiques (merci Tony Hawk 2), sinon, la version définitive proposera 10 niveaux, 8 pro-riders, des signatures-moves inédits et un éditeur de park. Souhaitons que les développeurs n'oublient pas le mode Réseau. Petite anecdote : la démo présentée à l'E3 a plutôt fait forte impression !

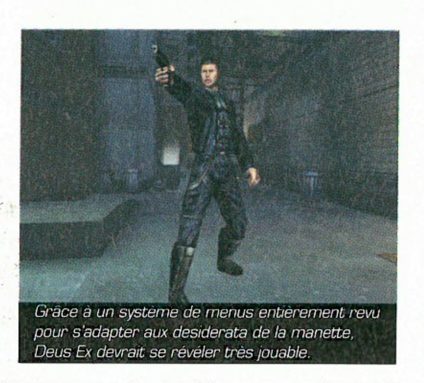
PlayStation 2

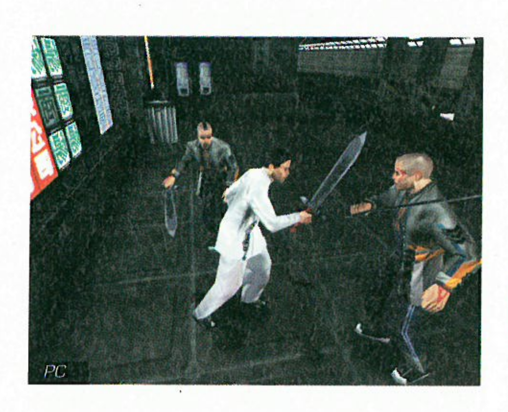


Deus Ex

Éditeur : Eidos • Développeur : Ion Storm (États-Unis) • Date de sortie : Hiver 2001









Grâce à un système de menus entièrement revu pour s'adapter aux desiderata de la manette, Deus Ex devrait se révéler très jouable.

Deus Ex est l'un des tout meilleurs jeux vidéo jamais conçus ! Ouais, je vous assène ça sans appel, comme un truisme, mais croyez-moi, ceux qui y ont joué sur PC seront sûrement du même avis et ceux qui ne savent pas de quoi je parle pourront bientôt se faire une idée par eux-mêmes ! Ben oui, ce fabuleux FPS mâtiné de RPG est actuellement en cours d'adaptation sur PS2. Prenant pour cadre un univers futuriste ultra-crédible, il vous propose d'incarner un agent spécial blindé d'implants nano-technologiques. Au programme : aventure, complots, trahisons, alliances fragiles, choix cornélien entre le Bien et le Mal... À chaque mission, vous avez vraiment l'impression de maîtriser votre destinée et d'influer sur le cours de l'histoire. Et le « libre arbitre » dans un jeu vidéo est une composante du gameplay suffisamment rare pour qu'on le signale ! En plus, pour cette adaptation PS2, le studio Ion Storm a entièrement revu l'interface, histoire de rendre le jeu parfaitement jouable au pad. Non, très clairement, Deus Ex est un très grand moment de jeu vidéo, qu'il nous tarde de (re)découvrir sur console...

Dynasty Warriors 3

Éditeur : Koei • Développeur : Omega System (Japon) • Date de sortie : Automne 2001 (Japon)



Quand on sort un coup comme celui-là, le bonheur de balayer les soldats ennemis par paquets est indescriptible !





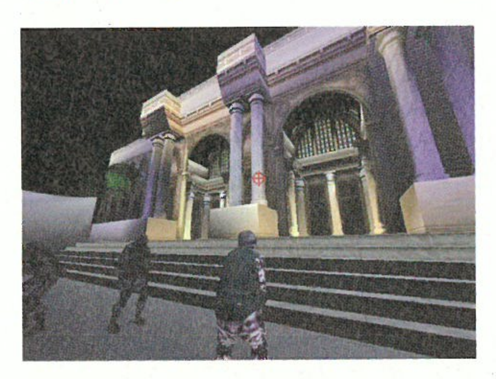


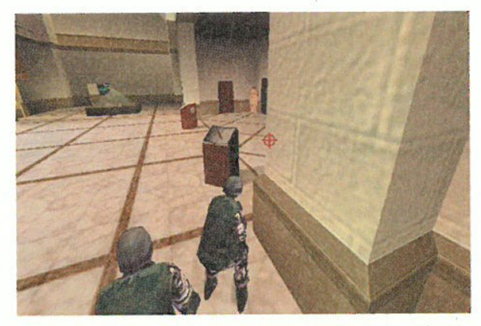


Allier baston et stratégie était un pari osé mais gagné par Koei l'année dernière avec Dynasty Warriors 2. Devant ce succès, il paraissait donc évident que l'un des seuls éditeurs nippons à s'en être sortis financièrement sur PS2 allait prévoir une suite. Nous voici donc face à un nouvel épisode qui corrige beaucoup de défauts du précédent opus, tout en en gardant les bons côtés. Le tant attendu mode Deux Joueurs en simultané a enfin été rajouté, ce qui prouve que Koei a su entendre les critiques de ses joueurs. Comme toujours, on choisira son personnage parmi de nouveaux généraux encore plus puissants qui se partageront le champ de bataille sur un écran séparé en deux. Ce mode de jeu pourra être utilisé de deux manières : coopératif ou duel. Nos impressions sur ce jeu sont des meilleures. La maniabilité est toujours aussi bonne, le nombre de soldats présents à l'écran a quasiment doublé et on peut se battre à dos d'éléphant. La classe !

PlayStation 2





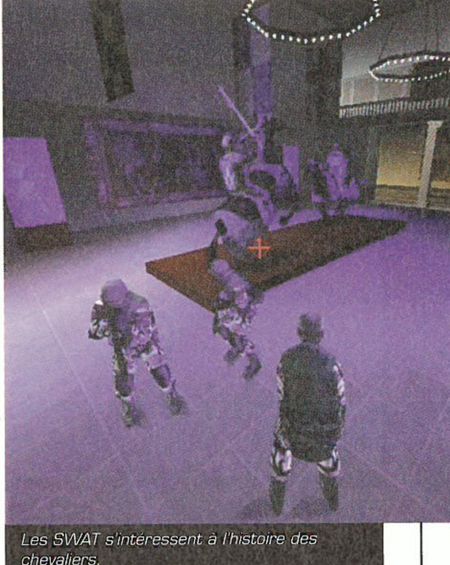


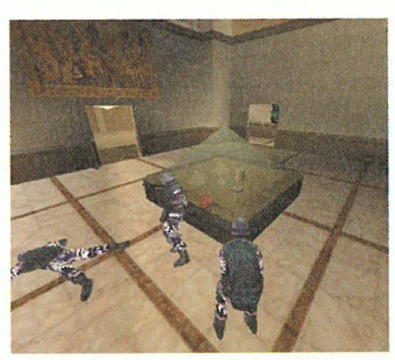


Rogue Spear

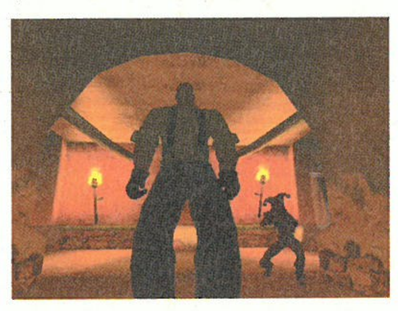
Le jeu de SWAT ultime va faire l'objet d'une conversion sur PS2 pour terminer cette fin d'année en beauté. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Rogue Spear est une simulation de commandos des Forces Spéciales qui s'inspire directement des récits géo-politiques de Tom Clancy. C'est une quinzaine de missions épiques qui vous entraîneront dans des assauts et des sauvetages d'otages. On y retrouvera toujours la possibilité de sniper, faire sauter les portes au C4 ou encore de recourir à la fabuleuse technologie de la vision de nuit pour rendre justice en toutes circonstances. Toutes les options de planification des attaques ainsi que la totalité des armes (silencieux, grenades aveuglantes, Tactical Benelli...) disponibles dans la mouture originelle PC devraient être présentes pour cette version PS2. Maintenant, quant à savoir si la partie multijoueur via Internet sera intégrée, seul l'avenir, ou madame Irma, pourra nous le confirmer.




Les SWAT s'intéressent à l'histoire des chevaliers.



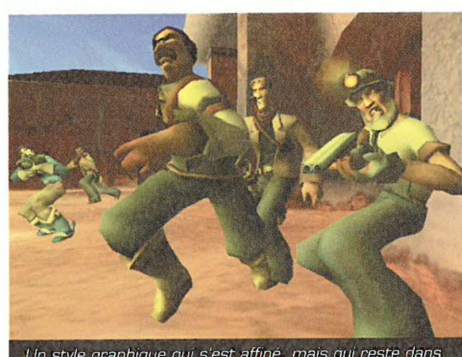


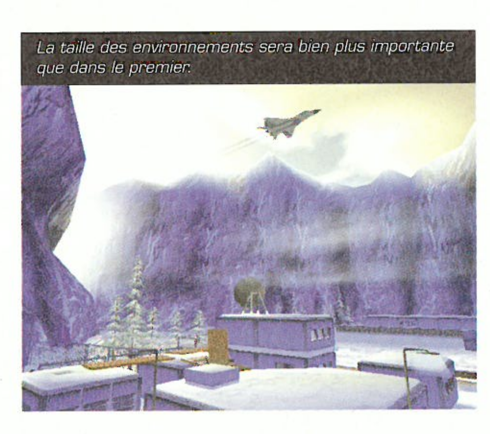


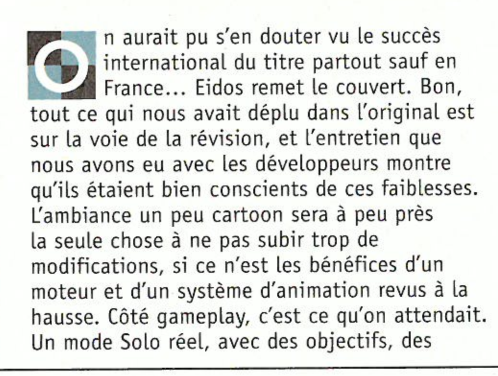


Éditeur : Eidos • Développeur : Free Radical Entertainment (Angleterre) • Date de sortie : N.C. (probablement 2002)

Timesplitters 2


Un style graphique qui s'est affiné, mais qui reste dans le même ton.


La taille des environnements sera bien plus importante que dans le premier.



On aurait pu s'en douter vu le succès international du titre partout sauf en France... Eidos remet le couvert. Bon, tout ce qui nous avait déplu dans l'original est sur la voie de la révision, et l'entretien que nous avons eu avec les développeurs montre qu'ils étaient bien conscients de ces faiblesses. L'ambiance un peu cartoon sera à peu près la seule chose à ne pas subir trop de modifications, si ce n'est les bénéfices d'un moteur et d'un système d'animation revus à la hausse. Côté gameplay, c'est ce qu'on attendait. Un mode Solo réel, avec des objectifs, des missions variées, des cut-scenes et un scénario, et surtout la possibilité de jouer en coopératif à la Perfect Dark, à travers la campagne ! Décors, effets spéciaux et vitesse du moteur seront augmentés, en espérant que l'aliasing terrible du premier épisode soit également contourné. Le fabuleux éditeur de maps ira, lui aussi, beaucoup plus loin, puisqu'il s'agira cette fois de carrément permettre la réalisation de missions, avec des objectifs et tout le toutim ! Pas de date de sortie pour le moment, mais on a déjà les premières photos, alors ne vous plaignez pas !

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
22 Dinan	02 96 85 17 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Grandville	02 33 50 56 00
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dimes les bains • Yvetot • Senlis • Antib

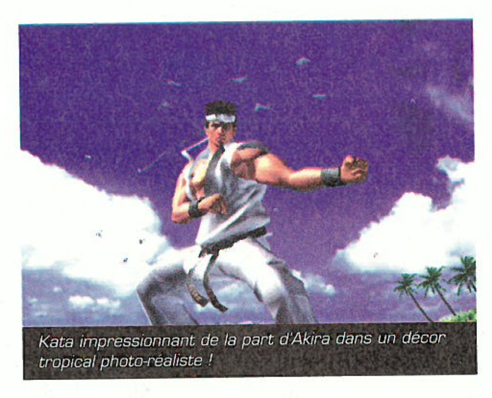
• St Flour • Dimes les bains •

Réunion : Le Tampon • St Joseph • St Andr

Piton St-Leu •



Virtua Fighter 4


Kata impressionnant de la part d'Akira dans un décor tropical photo-réaliste !

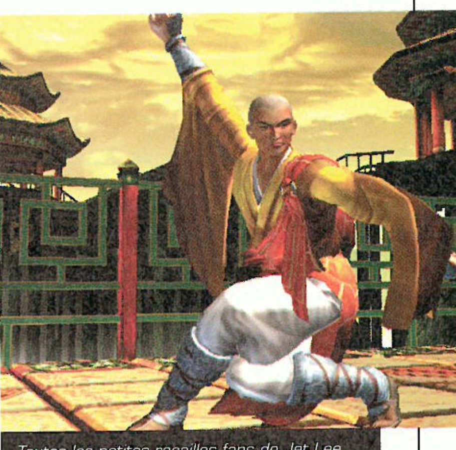




Le moment tant attendu par Chris et tous les autres fans de la série des VF s'est déroulé devant nos yeux : une présentation du futur hit de Yu Suzuki. Déjà disponible en version test dans très peu de salles d'arcade au Japon, le plus beau jeu de combat du monde sera, selon les dires de Sega, l'un des jeux phare de la PlayStation 2 pour la deuxième moitié de l'année 2001. Beaucoup de mystères entourent encore ce jeu, même si nous avons pu en voir une démo exclusive lors d'un show Sega. Outre les combattants habituels et le moine Shaolin désormais connu de tous, nous avons enfin pu admirer la nouvelle combattante. Dénommée Vanessa Lewis, en hommage aux jeans qu'elle ne porte pas, elle participe au tournoi VF pour retrouver les assassins qui ont tué son père. Sa technique de combat se résume à beaucoup de street fight, ainsi que des coups qui permettent d'enchaîner au sol, dérivés du Koppo. Comme Andy Bogard mais sans les flammes autour, quoi.

Éditeur : Sega • Développeur : Sega AM2 (Japon) • Date de sortie : Juillet 2001 (arcade, Japon)




Toutes les petites racailles fans de Jet Lee seront ravies de jouer avec Ben, le moine Shaolin qui a la classe.





Éditeur : Namco • Développeur : Namco (Japon) • Date de sortie : Automne 2001

Time Crisis 2

Namco, connu comme l'une des équipes de développement prolifiques et performantes, n'aura fait qu'un passage relativement discret lors de cet « iissrrii » (prononcez « E3 »). Sans changer une recette qui gagne, Time Crisis 2 reprend le même principe que le premier volet avec quelques améliorations au niveau graphique et des environnements plus variés. Mais désormais, TC2 pourra se jouer à deux sur un seul et même écran. Shoot de soldats bleus, rouges (les plus vivaces et les plus précis) et de boss fourbes et lâches, courses poursuites en bateau à moteur... et toujours autant de fun à jouer avec le flingue. Flingue qui, bien évidemment, s'avère totalement indispensable pour ce genre de jeu. Pas une grande révolution, mais un titre qui pourra vous faire passer une bonne soirée entre potes. Mais ça ne fait pas un peu cher la soirée ?


Comme dans le premier volet, il faudra recharger son chargeur vide en tirant en dehors de l'écran.

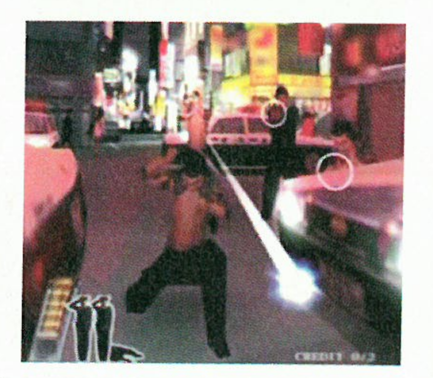


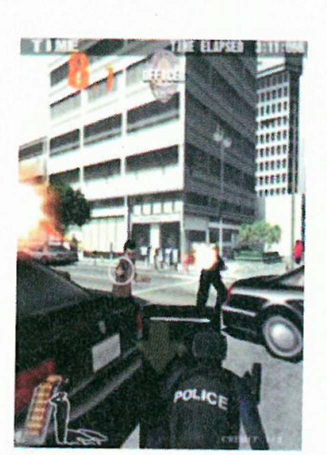
À gauche, en rouge (ou en vert pour les daltoniens), votre compagnon d'armes.

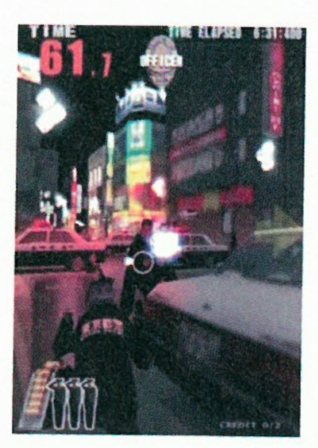

PlayStation 2

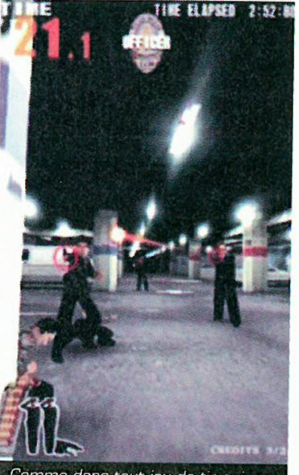
Police 911

Éditeur : Konami • Développeur : Konami (Japon) • Date de sortie : Novembre 2001

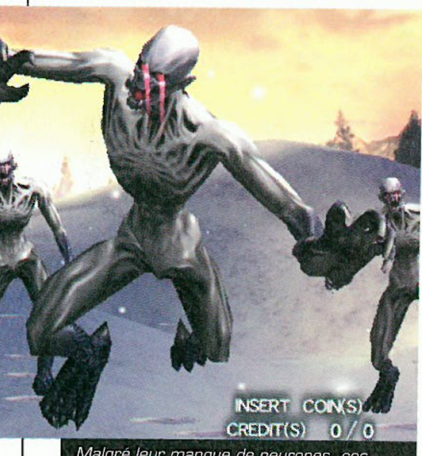

Les environnements des gunfights se veulent réalistes et immersifs...

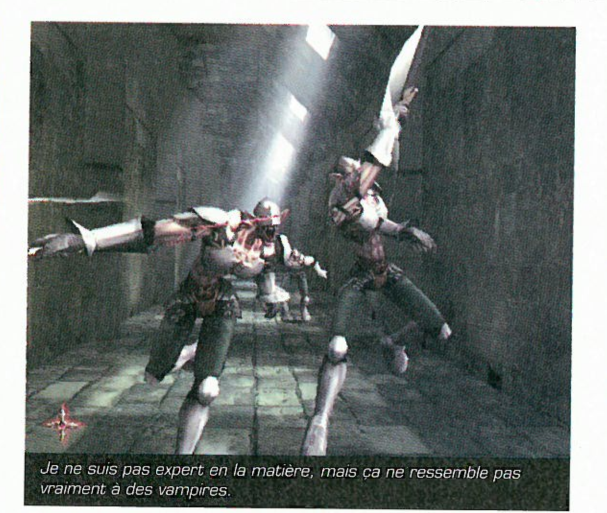





Comme dans tout jeu de tir qui se respecte, les ennemis arrivent par vagues successives, mettant vos réflexes à rude épreuve...

Tiens, c'est marrant ça comme titre, « Police 911 », ça me fait penser à Porsche 911, mais doit pas y avoir de rapport en fait. Ou alors si, au début ils voulaient faire une simulation de caisses chez Konami et puis, en cours de développement, ils ont préféré se recentrer sur un Time Crisis-like... Bah, je sais pas trop. Bref, Police 911 est un jeu de tir assez original, adapté de la borne d'arcade éponyme... Et pour cause, la borne comme l'adaptation sur PS2 bénéficient d'une option inédite : esquiver « physiquement » les balles adverses, grâce à un capteur de mouvements (une caméra USB) réagissant à vos déplacements. En clair, un peu à l'image de la pédale de Time Crisis, vous pouvez vous cacher derrière des éléments du décor en gesticulant devant votre télé. À l'usage, cette possibilité s'avère assez marrante et confère au gameplay un peu plus de profondeur. En revanche, qu'est-ce qu'on a l'air c... devant sa télé à éviter des balles virtuelles, tout en gueulant « Dodge This » !




Je ne suis pas expert en la matière, mais ça ne ressemble pas vraiment à des vampires.

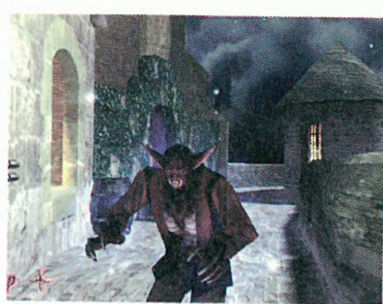
Malgré leur manque de neurones, ces zombies font des attaques groupées.

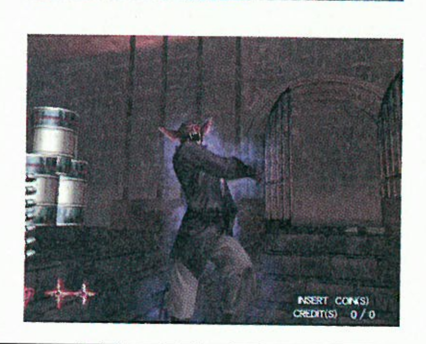
Vampire Night

Éditeur : Sega • Développeur : Namco (Japon) • Date de sortie : Automne 2001

Fruit de la collaboration entre Namco, Sega et Wow Entertainment (The House of The Dead), Vampire Night est un jeu de shoot dans la pure tradition des Time Crisis et autres titres du genre. Vous incarnez Albert et Michel (oui, des Français...), des émules de Buffy qui parcourent la planète à la recherche de démons buveurs d'hémoglobine. Cette aventure les amène dans un château où règnent les vampires depuis plus de cinq siècles. Chaque boss correspond à un élément (sauf l'air qui, satanisme oblige, se voit remplacé par l'obscurité). Le jeu dispose de plusieurs itinéraires et l'on peut sauver les quelques humains qui se baladent et qui, à leur tour, vous donneront un coup de main. Techniquement c'est bluffant, en revanche, pour le jeu à deux, il sera possible de coopérer sur le même écran, et un mode en écran splitté sera peut-être implémenté à l'image de Time Crisis 2. Et « of course », Namco en profitera pour commercialiser son flingue du nouveau millénaire.







Megarace 3

Après deux épisodes plus ou moins réussis, Cryo retente le coup avec un Megarace 3 relativement différent de ses précédents frangins. Cette fois, c'est un titre tout en 3D dans lequel on pilote non plus des voitures mais des vaisseaux de course. Du coup, non seulement on va vite, mais maintenant on décolle... super !!! Le joueur dispose d'une douzaine de véhicules, tous bien évidemment différents, auxquels on peut attribuer 3 types de stratégie (course, attaque et défense). Des possibilités de customisation seront aussi de la partie. Quant aux « combats », ça blaste pas mal et il y a un bon paquet d'options à ramasser en cours de route. Le tout se déroule dans des environnements plutôt « space ». Je passe le scénario qui n'est vraiment qu'un prétexte aux joutes. Au total, on trouve 33 circuits répartis sur 8 mondes différents. Le tout est agrémenté de commentaires d'une lourdeur digne de ceux de Thierry Rolland. À *Joypad*, on attend ça avec impatience, si vous voyez ce que je veux dire.

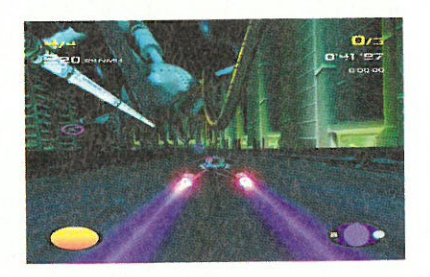
Editeur : Cryo • Développeur : Dreamcatcher (Canada) • Date de sortie : Automne 2001


Ce vaisseau utilise la technologie de la combustion qui tue.




Bizarrement, les niveaux organiques me font penser à l'Aventure Intérieure.

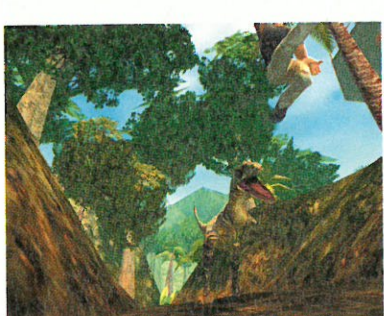


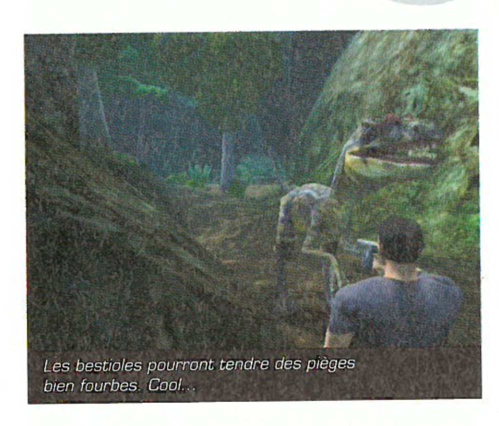


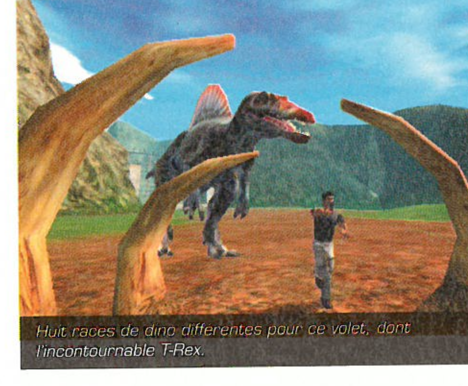
Jurassic Park III Survivor

Editeur : Universal Interactive Studios • Développeur : Savage Entertainment (Etats-Unis) • Date de sortie : Nov. 2002






Les bestioles pourront tendre des pièges bien fourbes. Cool...


Huit races de dino différentes pour ce volet, dont l'incontournable T-Rex.

Si, dans nos esprits à nous, la folie Dino passe pour un phénomène super has been, pour les éditeurs, en revanche, la licence Jurassic Park demeure toujours une valeur sûre. À l'inverse des précédentes productions Jurassiennes, ce nouvel opus, orchestré par Savage Entertainment (Heavy Gear III sur PC), ne reprendra pas le scénario original du film (qui sortira cet été sur nos écrans). Le joueur incarnera David Vaughn, un agent de maintenance de la réserve, qui devra tout mettre en œuvre pour empêcher les dinosaures de quitter leur île. Les développeurs semblent vouloir miser sur un cocktail d'action, de réflexion et d'infiltration. On nous promet même des phases en véhicules (Jeep, quad) et une Intelligence Artificielle particulièrement vicieuse. Sinon, la version définitive proposera une douzaine de missions comportant chacune différents objectifs. Le lancement de JPS est prévu pour la fin de l'année. Wait & see donc.

PlayStation 2

Tekken 4

Mon dieu, mais Law s'est laissé pousser une super moustache !

Éditeur : Namco/Sony C.E.E. • Développeur : Namco (Japon) • Date de sortie : Fin 2001



Lui, c'est Dean Earwicker, le petit nouveau.



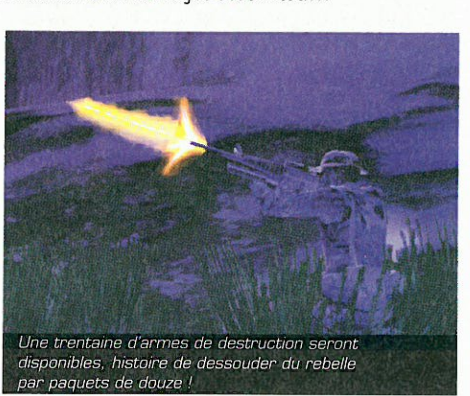
Nan mais j'vous jure, il a de plus en plus une sale tronche ce Kazuya...

On pensait tous découvrir le véritable quatrième épisode de Tekken lors du salon... Bah non, raté, Namco ne nous a strictement rien montré du jeu ! Au lieu de ça, nous avons eu droit à 7 visuels en vidéo, nous présentant les nouvelles tronches de quelques anciens de la saga, plus la bobine d'un petit nouveau : Dean Earwicker... Voilà donc tout ce que l'on peut vous confirmer pour le moment : Hwoarang, Kazuya, King, Ling Xiaoyu, Law et Paul seront bien de retour ! Super hein ? Bon, sinon, au chapitre des rumeurs qu'il ne faut pas forcément prendre au sérieux, il paraîtrait que Namco ait abandonné le principe du ring infini, avec des arènes bien définies et même des murs. On raconte aussi que le Tag Battle ne sera pas de la partie. Voilà, à part ça, je vous parlerais volontiers de ma vie passionnante, de la couleur de mes chaussettes, de ma copine, tout ça, mais là j'ai plein de boulot, désolé. Il ne vous reste donc plus qu'à regarder ces quelques clichés pendant des heures, en attendant la rentrée en septembre !

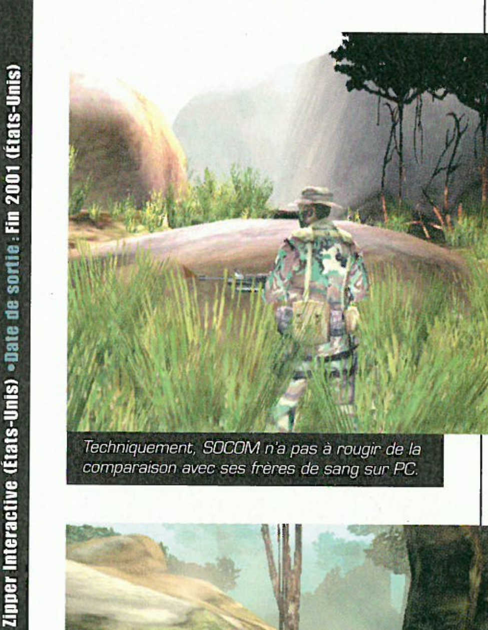
SOCOM US Navy Seals

Décidément, la PS2 affiche de plus en plus clairement ses ambitions : devenir un vrai petit PC de salon. Disque dur, clavier, souris, écran et modem pour jouer en réseau et surfer sur le Net ! La messe est dite : la PS2 s'ouvre à « donf » aux plaisirs numériques, au sens large du terme. D'ailleurs, Sony a profité de cet E3 pour promouvoir le futur jeu online sur PS2, en dévoilant un certain SOCOM US Navy Seals. Inspiré des blockbusters du genre sur PC (Rogue Spear, Hidden & Dangerous...), ce FPS militaire vous place aux commandes d'une unité d'intervention rompue aux techniques de destruction, d'infiltration et de secours en milieu hostile. Bien entendu, les 16 missions pourront se jouer en solo, mais l'intérêt de SOCOM réside surtout dans son mode Multijoueur (coopératif ou deathmach) via le Net. Mais attention : SOCOM est pour l'instant destiné au marché US. Pour l'Europe, aucune date de sortie n'est annoncée puisque l'arrivée du jeu en réseau sous nos latitudes reste un sujet assez flou...

Vous pourrez donner des ordres aux membres de votre escouade et coordonner vos mouvements pour plus d'efficacité.


Une trentaine d'armes de destruction seront disponibles, histoire de dessouder du rebelle par paquets de douze !

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Zipper Interactive (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2001 (États-Unis)


Techniquement, SOCOM n'a pas à rougir de la comparaison avec ses frères de sang sur PC.

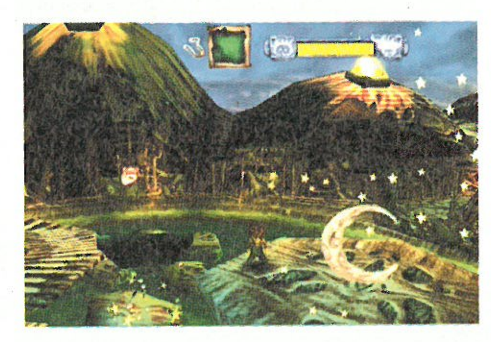




PlayStation 2

Evil Twin Cyprien's Chronicles





Evil Twin, c'est un peu la transcription en jeu vidéo du monde des cauchemars lié à l'enfance, le miroir des peurs intestines qui rythmaient nos songes d'alors (put..., comment c'est lyrique !). Une plongée dans un univers onirique et sombre, peuplé de créatures crépusculaires, où la réalité n'a plus pied... Au sein de cet environnement glauque à souhait, vous incarnez le petit Cyprien, orphelin de profession, un peu taciturne sur les bords, qui doit sauver ses amis de leurs pires cauchemars. Concrètement, il s'agit d'un jeu de plate-forme 3D assez classique dans son concept et son cheminement, mais doté d'un style graphique ultra-torturé digne d'un film de Tim Burton. Du grand spectacle visuel, au service d'un gameplay soigné, en somme. Bon, le seul petit reproche qu'on pourrait faire à cette version PS2, c'est son manque d'innovations par rapport à son homologue sur Dreamcast...

Éditeur : Ubi Soft • Développeur : In Utero (France) • Date de sortie : Septembre 2001



Le style graphique ultra-sombre d'Evil Twin est un modèle du genre.



En se transformant en « Super Cyprien », le héros peut effectuer des attaques ultra-puissantes.

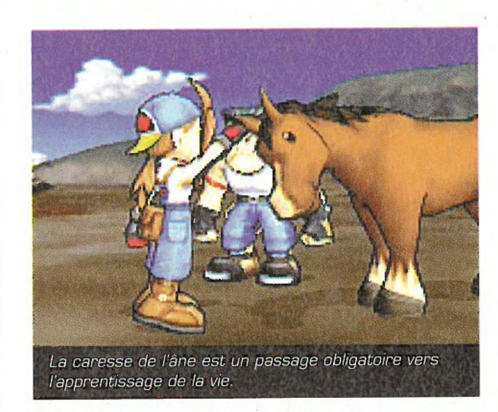
Harvest Moon 3







Éditeur : Crave Entertainment • Développeur : Victor Entertainment (Japon) • Date de sortie : 17 juin 2001 (Japon)



La caresse de l'âne est un passage obligatoire vers l'apprentissage de la vie.

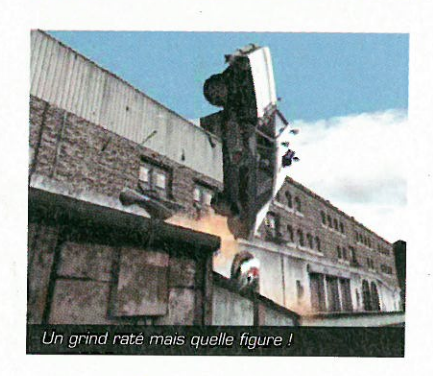


Avec un peu de chance, Harvest Moon vous transmettra l'amour des vaches.

La ferme virtuelle fait son retour sur PS2. Parmi les améliorations de ce nouvel épisode, on trouve bien évidemment des graphismes améliorés et (comme cela devient de plus en plus courant) des personnages représentés en Manga Dimension. Sinon, le concept reste le même : il faut gérer au mieux une ferme, s'occuper des animaux, de la récolte... bref, toutes les activités d'un véritable agriculteur, mais sans les gelées ni la fièvre aphteuse. Victor a aussi promis que le chien jouera un rôle beaucoup plus important que dans les précédents opus. Mais surtout, il faut savoir que la gestion du temps a été entièrement remaniée. Si auparavant la ferme devait être prête en 3 ans pile-poil, la durée est devenue beaucoup plus flexible et peut être fixée entre 1 et 10 ans. En outre, l'agriculteur en herbe pourra participer à des mini-jeux et à des festivals. Un Sim-étable qui plaira sûrement à Trazom, véritable adepte de la campagne et de l'air frais. Le jeu du siècle, c'est moi qui vous le dis !






Un grind raté mais quelle figure !

Éditeur : Infogrames • Développeur : Reflections (Angleterre) • Date de sortie : Début 2002


Un bon coup de volant et la roue de secours se barre. Un joli pied de nez au réalisme !

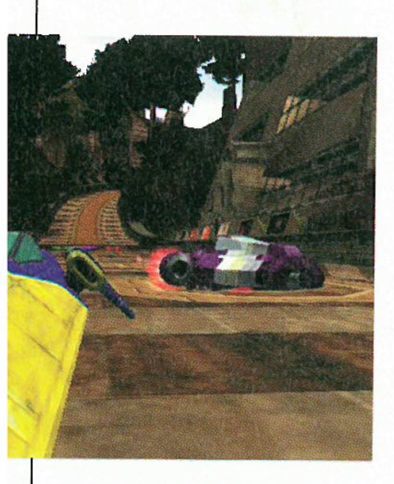


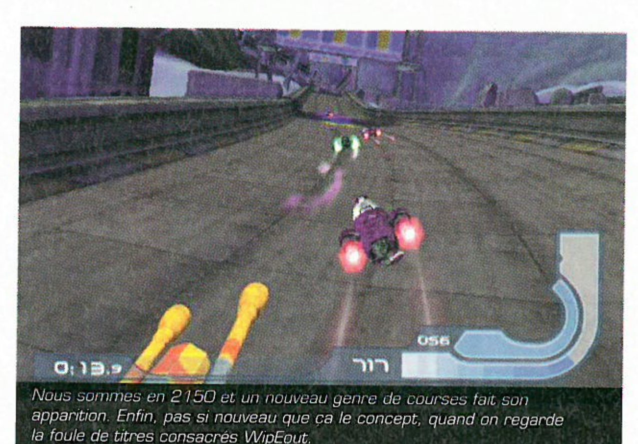
Stuntman



News, événements, reportages, on vous parle de Stuntman depuis des semaines. Si Joypad a rempli son contrat, on ne peut pas en dire autant d'Infogrames qui tarde à nous donner de nouveaux éléments au sujet de ce « Rémy Julienne-like » sur PS2. Me voilà confortablement installé dans un fauteuil, quelques images de Stuntman en ligne de mire, tranquille… voilà Bruno Bonnel, arborant un sourire radieux, qui jette un coup d'œil sur la présentation et paf !, pas de bol, la PS2 plante ! Mine déconfite, il s'en va discrètement. La bécane est relancée, et les développeurs nous montrent avec aisance tous les angles de caméra possibles et imaginables pour se la jouer grave comme un vrai réalisateur. C'est bien, mais concernant le jeu, les cascades, les véhicules, le gameplay ? Bah rien ! Là, je me demande bien pourquoi on a fait le déplacement ? Vous l'aurez compris, va falloir patienter encore un peu avec ces nouveaux screens. Allez, courage !

WipEout Fusion




Nous sommes en 2150 et un nouveau genre de courses fait son apparition. Enfin, pas si nouveau que ça le concept, quand on regarde la foule de titres consacrés WipEout.

Enfin des nouvelles de WipEout Fusion avec une date de sortie approximativement fixée à la fin de l'année. Alors forcément, c'est rapide et c'est futuriste. Les habitués ne seront pas dépaysés. Les bolides volants approcheront la cinquantaine et devraient maintenant subir des dégâts après une collision musclée, ce qui affectera logiquement leurs performances. Parmi les 6 modes de jeu, on retrouve un mode Élimination, un mode Arcade revisité et une course d'endurance. La musique tonitruante est plus que jamais présente pour augmenter votre rythme cardiaque. Tous les ingrédients sont réunis pour vous infliger un arrêt du cœur. Les opposants réagissent plutôt convenablement et chacun à leur manière, et la PS2 permet d'afficher un plus grand nombre de vaisseaux en même temps sur le même écran. La cuvée WipEout du nouveau millénaire s'annonce plus que jamais comme un bon trip.

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : SCEE Studio Liverpool (Angleterre) • Date de sortie : Hiver 2001







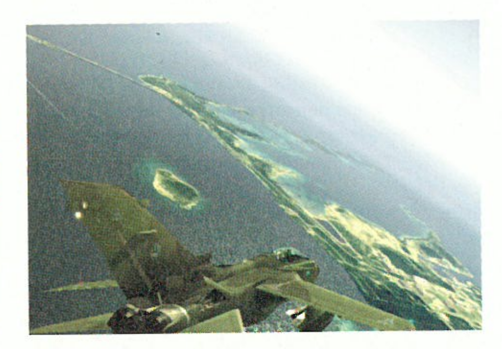


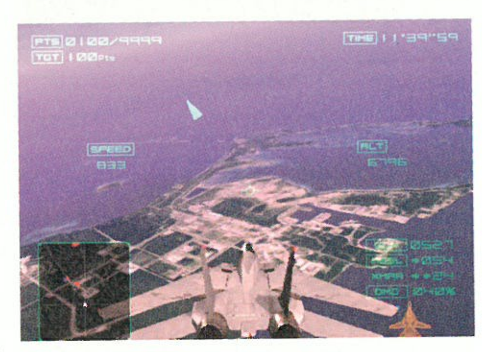
Et aussi...

Ace Combat 4

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Namco (Japon)
Date de sortie : Février 2002

A la question : « Est-ce que Ace Combat 4 va, comme nous l'espérions, révolutionner le domaine des Dog Fight sur console ? », je répondrais : oui et non. Ok, c'est pas clair, j'en conviens. Disons que la réalisation est certes à la hauteur, que c'est vachement beau (surtout à haute altitude, parce qu'en rase-motte ça pixellise) et que les zincs sont vraiment bien modélisés. Seulement voilà : en jouant à la version présente à l'E3, on s'est dit que finalement c'est assez soporifique de locker un coucou à 4 kilomètres et de l'arroser de missiles sans sommation. En fait, ça manque pour l'instant de véritables Dog Fight bien virils et super trippants. Mais bon, on n'a pas non plus vu toutes les missions et on se gardera bien de dessouder le bestiau sur cette première impression !







Grandia 2

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Game Arts (Japon)
Date de sortie : Fin 2001



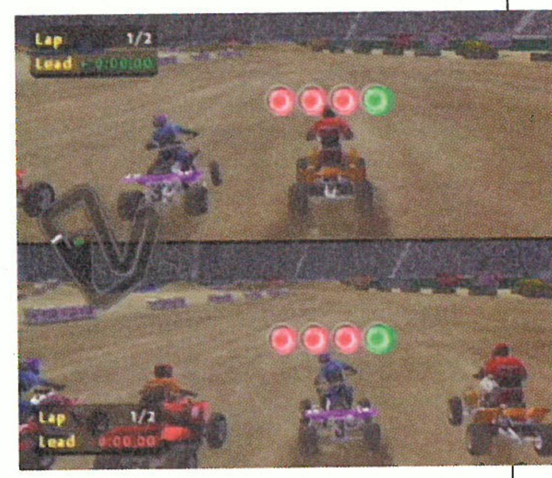
Difficile de passer à côté d'un chef-d'œuvre du RPG comme Grandia 2. Sauf si on est un pro-Sony et que l'on déteste Sega. Ou que l'on est trop sectaire pour acheter une Dreamcast. Conscient de ce problème, Ubi Soft distribuera donc aussi la version PS2, réalisée par Game Arts himself, pour la console la plus noire et la plus rectangulaire du monde. Quant au jeu, le peu de temps à jouer sur la version laisse à penser qu'il est identique, mais avec, en bonus, les classiques problèmes de résolution d'écran qui nous offrent de bien jolis escaliers. Un grand jeu qui n'a pas pris une ride, malgré tout !





ATV Offroad Fury

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Rainbow Studios (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2001





Développé par Rainbow Studios (Mat Hoffman's Pro BMX 2), ATV Offroad Fury cache des courses de quads, vous savez ces motos à 4 roues. Vous pourrez non seulement piloter ces engins sur la terre ferme, mais aussi dans les airs pour effectuer des tricks de « ouf ». Les collisions sont nombreuses et les comportements des concurrents agressifs. Le gameplay est simple mais efficace, avec un réalisme poussé à l'extrême. Ainsi, toutes les figures que vous effectuerez pourraient être produites « pour de vrai » en tenant compte des lois de la physique. Un titre qui promet d'être fun, avec un bon compromis entre arcade et simulation.

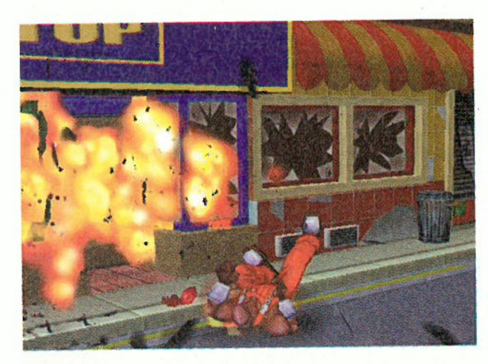


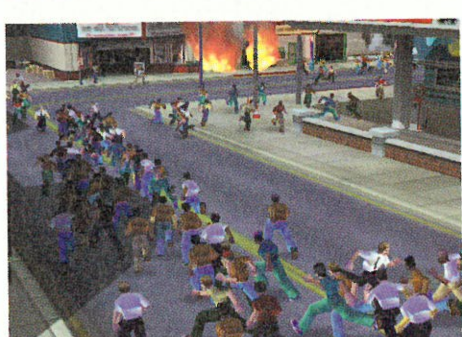

UN GRIND ET
UN BACK-FLIP, OK !
ET EN 4EME VITESSE ?
STUNT GP
360°
BACK-FLIP
GRIND
20 voitures radio-télécommandées personnalisables
24 circuits déjantés
26 bonus cachés
7 modes de jeu dont l'inédit mode freestyle
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr
PlayStation 2
UNE SELECTION
COMEDIE
TITUS
TEAM17
PlayStation 2
agoride.com
Virgin INTERACTIVE

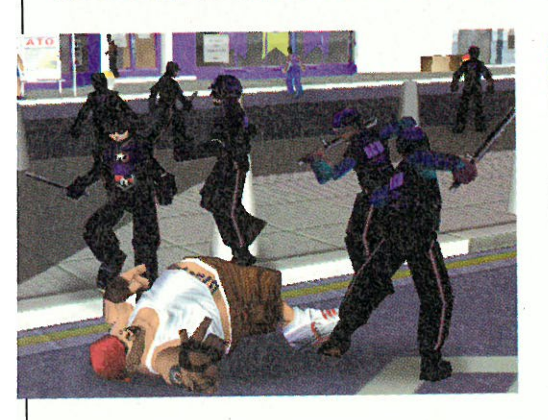
State of Emergency

Éditeur : Rockstar Games
Développeur : Vis (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2001

À croire que Rockstar Games adore flirter avec la polémique ! Après le sulfureux GTA, c'est au tour de State of Emergency d'entrer dans la danse chez cet éditeur. Vous faites partie d'un groupuscule rebelle dont la fonction première consiste à foutre le souk sur Terre ! Le soft proposera une vingtaine de villes que vous devrez mettre à feu et à sang, avec pas moins d'une centaine de personnes à l'écran en train de se castagner simultanément ! Doté des armes conventionnelles pour foutre le « dawah » (grenades, shotgun, lance-roquettes, lance-flammes...), les forces de l'ordre vont encore en prendre pour « un dollar » ! Vous l'aurez compris, ce sera scandaleux, violent et profondément incorrect. La classe quoi !







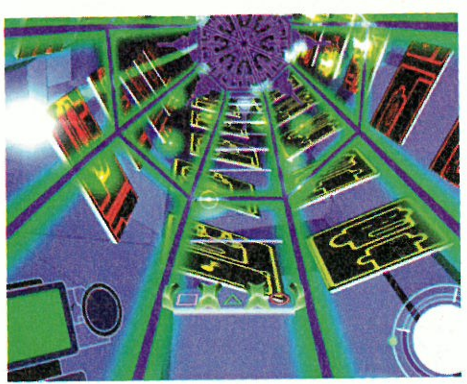
Frequency

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Harmonic Music System (Angleterre)
Date de sortie : Novembre 2001



Frequency est la réponse de Sony à l'excellentissime MTV Music Generator de Codemasters. Le principe est identique : on sélectionne des samples parmi ceux à disposition : batterie, basse, guitare ou chant pour créer une mélodie. Le tout sera disponible en 3D avec la participation d'artistes comme Crystal Method ou DJ Qbert qui vous offriront leur savoir-faire. Parmi les 6 modes de jeu proposés, le plus intéressant devrait sans nul doute être le mode Online durant lequel les joueurs pourront s'affronter en balançant leur remix ou en composant une mélodie le plus rapidement possible. Ou comment réaliser un vrai match d'improvisation à plusieurs... si le mode Réseau de la PS2 est au point à temps !

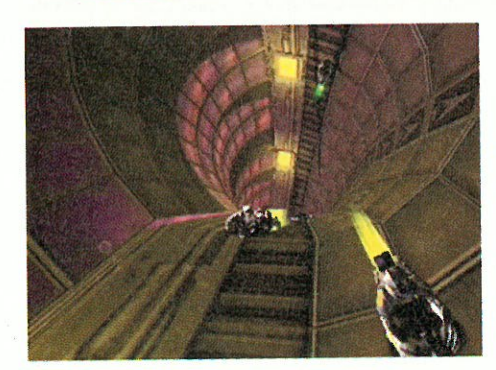




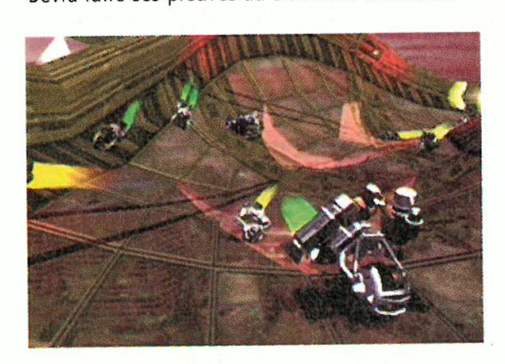
Kinetica

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Sony C.E.A. (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2001





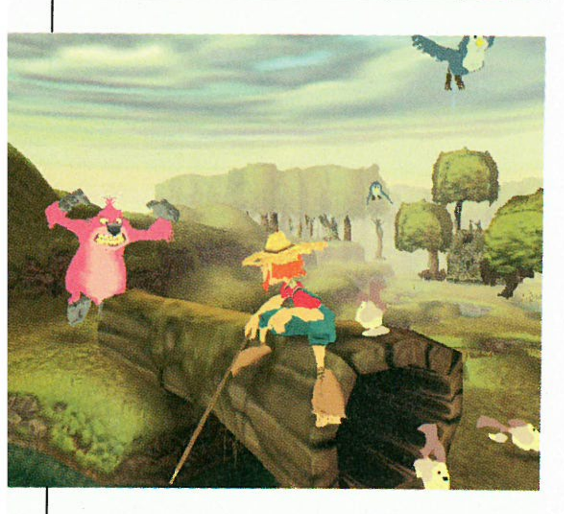
Kinetica, c'est un peu le genre de jeu qui manque cruellement d'originalité et qui ne vous retient que très peu de temps dans un si grand salon... Eh oui, il s'agit encore une fois d'un jeu de course futuriste ! Il ne va pas sans rappeler un certain Extreme-G, d'ailleurs. Sauf que là, les personnages ne montent pas sur des motos, mais s'allongent directement à ras du sol, une roue devant et une autre derrière, pour se tirer la bourre sur des circuits... futuristes. Techniquement, le soft tient bien la route, avec des pistes gigantesques, de jolis effets spéciaux, un mode 2 Joueurs fluide et tout et tout. Mais bon, impossible de s'exciter plus que ça.
Devra faire ses preuves au troisième trimestre.



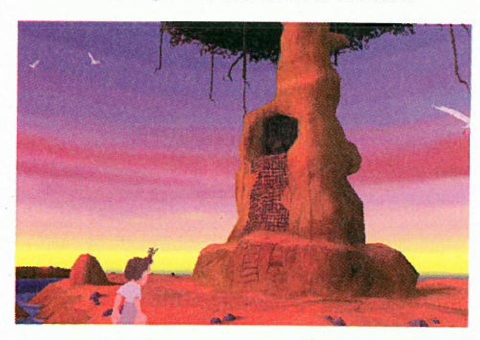
Et aussi...

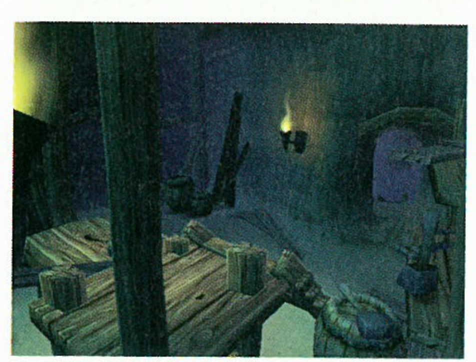
Herdy Gerdy

Éditeur : Eidos
Développeur (Pays) : Core Design (Angleterre)
Date de sortie : Fin 2001



Pas de surprise pour Herdy Gerdy. Comme cela a été annoncé dans le précédent numéro, le titre est visuellement très agréable avec un style axé cartoon à fond. Le monde paraît sympathique, même si les couleurs ne semblent pas toujours bien choisies. Dans ce Lemmings-like en 3D poussé à l'extrême, le berger doit mener son troupeau jusqu'à la sortie du niveau en évitant les pièges et autres monstres. Les niveaux semblent bien pensés. Toutefois, on regrette que l'univers, bien que vaste, paraisse si vide. Gageons que tout cela se verra enrichi en vitamine C d'ici à sa sortie. En attendant, le design des personnages et les diverses animations font partie des plus belles choses qui ont été vues sur le salon.





Sled Storm 2

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts (Canada)
Date de sortie : Fin 2001





Comment gâcher la présentation d'un titre super attendu en deux temps, trois mouvements ? Réponse : s'appeler Electronic Arts et faire tourner le jeu sur un écran plasma. Ben ouais, autant c'est très « hype » le plasma, on peut mater la télé au plafond et tout et tout, autant ça vous flingue un jeu vidéo sans sommation. Pfui, non vraiment ça craint de découvrir un Sled Storm 2 tout pixellisé pas beau à cause d'un matos mal adapté ! Moralité : je ne pourrai pas vous dire si la suite de cette excellente simulation de motoneige sur PSone est réussie, parce que là, ça donnait vraiment pas envie de jouer ! Monde de m..., oui, monde de m...

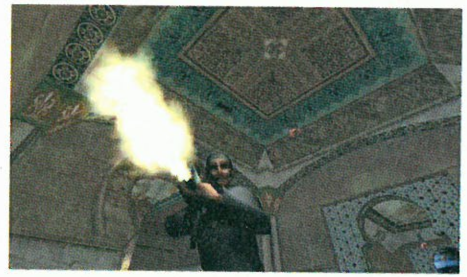


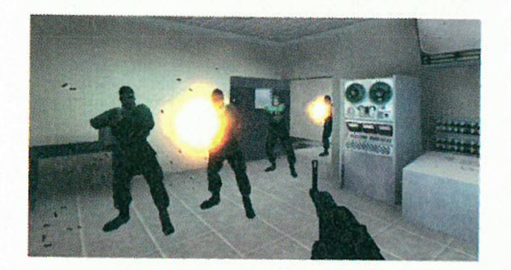
No One Lives Forever

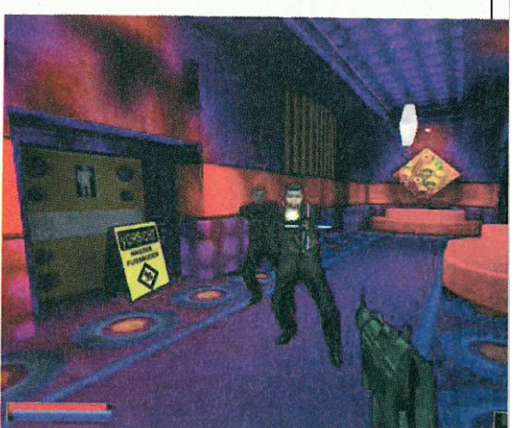
Éditeur : Vivendi/Universal
Développeur : Monolith (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2001

Cette année, à l'E3, la mode était à la conversion sur consoles de grosses pointures du PC. Tenez, No One Lives Forever, par exemple : avant de débouler sur PS2, ben il a fait les beaux jours du PC... où il a rencontré un certain succès auprès des fans de shoot 3D. Scénario décalé à souhait, héroïne super pulpeuse échappée du monde « seventies » d'Austin Power, jouabilité impeccable et missions variées, il n'en fallait pas plus pour propulser NOLF au rang des FPS « à la mode » ! Bref, retrouver aujourd'hui ce titre sur PS2 n'a pas de quoi nous étonner. Seulement voilà, une PS2 n'étant - quoi qu'on en dise - pas un PC, il a fallu concéder quelques sacrifices pour cette conversion. C'est un peu moins beau, sûrement moins jouable (ouh, ouh souris, où es-tu ?), mais heureusement ça reste bien efficace. Un véritable concurrent pour Half-Life dans le domaine des FPS scénarisés ? Assurément...









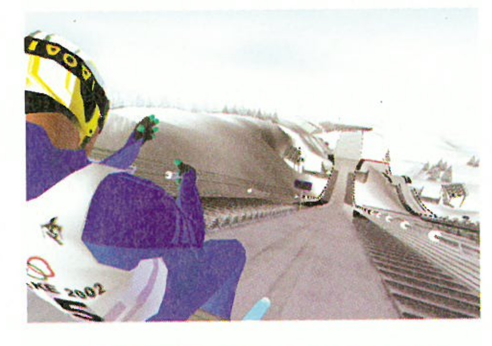
PlayStation 2

Et aussi...

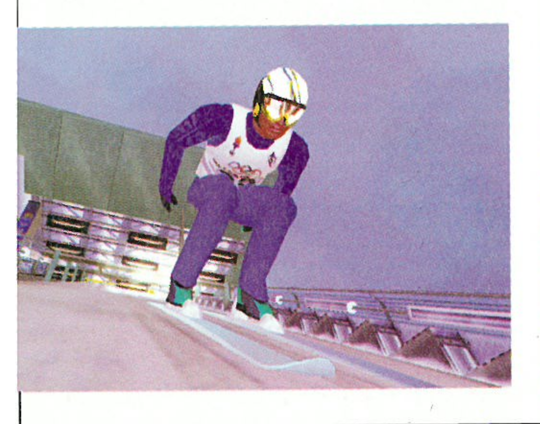
Salt Lake City 2002

Éditeur : Eidos
Développeur : Attention to Details (Angleterre)
Date de sortie : Novembre 2001

Voici le jeu officiel des prochains Jeux Olympiques d'hiver qui se présente sous forme d'une émission de télévision. Vous pourrez essayer 6 disciplines sportives : le ski alpin en descente (homme), le ski alpin en slalom (femme), le bobsleigh à 2, le saut à ski acrobatique (femme), le saut à ski individuel sur tremplin (homme) et le slalom géant parallèle en snowboard (homme). Seize pays seront représentés avec la possibilité de jouer jusqu'à 4 en même temps. Les distances d'affichage qu'offre la PS2 nous donneraient presque le vertige pour une impression plus vraie que nature. Les environnements ont été modélisés à partir de relevés satellite. Eidos sort les grands moyens pour le seul jeu à licence des J.O. de l'hiver prochain.

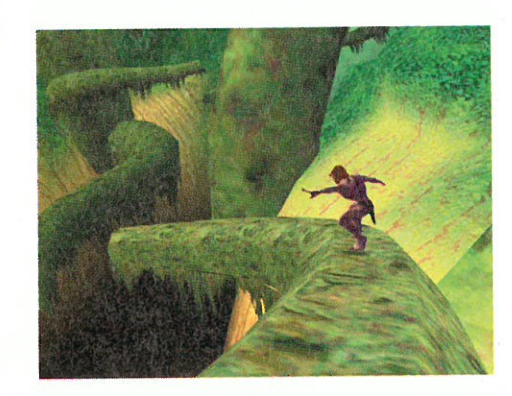




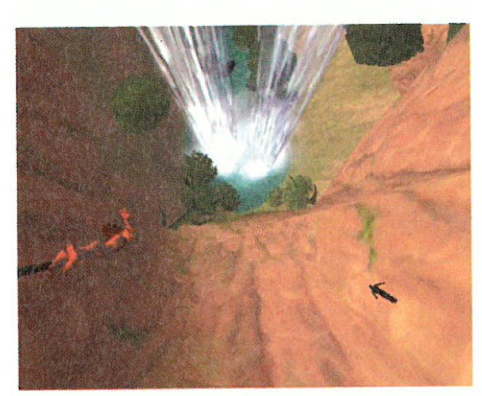


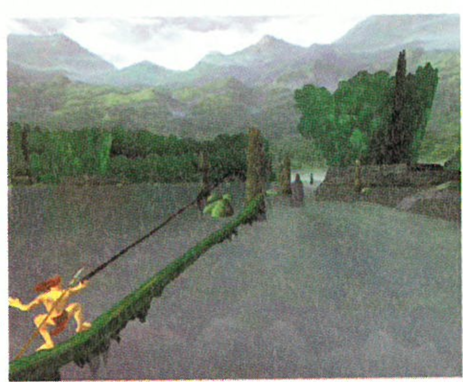
Disney's Tarzan

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Ubi Soft (France)
Date de sortie : Automne 2001



On est bien loin d'un Johnny Weissmuller hurlant haut et fort son attachement à Mère Nature. Dans ce nouveau Tarzan, Cheetah, Jane, gorilles et autres panthères ont laissé la place aux sports extrêmes sur 15 niveaux différents. Sauts à l'élastique, surf, ski nautique, glisse sur branches d'arbres... seront les plats de résistance de l'homme-singe pour crier, à pleins poumons, sa reconnaissance au monde sauvage qui l'a vu grandir. Un jeu aux couleurs chatoyantes qu'il faudra réserver aux jeunes joueurs. Malheureusement, ce titre s'annonce relativement court et surtout ultra-répétitif. Allez, comme on a l'habitude de dire : une licence ne fait pas tout !





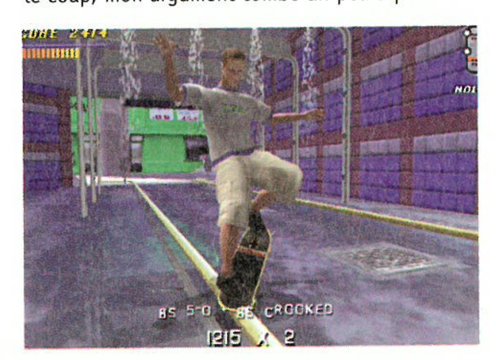
Tony Hawk's Pro Skater 3

Éditeur : Activision
Développeur : Neversoft (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2001





Allez hop, une confirmation, une ! Oui, Tony Hawk 3 vaut vraiment son pesant de belles gaufres ! Oui, il assure grave niveau réalisation, même si en face un certain Air Blade n'est pas loin de lui voler la vedette. Mais que voulez-vous, avec la réputation du gars Tony Hawk dans la vraie vie et sur PSone, nul doute que la simulation de Neversoft part avec une sacrée longueur d'avance sur la concurrence ! En plus, TH3 va servir à promouvoir le jeu online aux States et ça c'est un argument marketing de plus dans sa besace. Hum, arf, on me souffle que le jeu via le Net en France c'est pas pour demain. M..., pour le coup, mon argument tombe un peu à plat.



Et aussi...

Smuggler's Run 2 : Hostile Territory

Éditeur : THQ
Développeur : Angel Studios (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2001



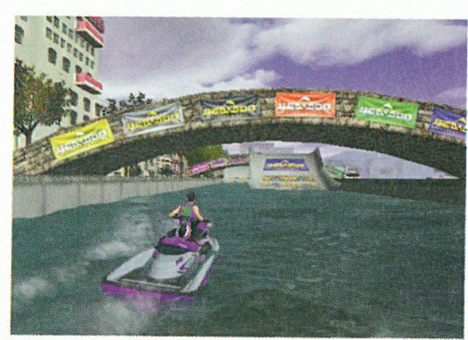
L'initiation est terminée, on va pouvoir passer aux choses sérieuses. Il s'agit toujours de faire passer des cargaisons illégales d'un point à un autre, à travers des environnements encore plus vastes et interactifs, des missions de nuit et des objets à manipuler avec une extrême précaution. De nouveaux véhicules font leur apparition : des quads, des tanks et autres engins militaires qui garderont les marques de leurs collisions. On n'oublie pas les variations climatiques intégrées : pluie, neige, brouillard et tempête de sable. On prend les mêmes et on recommence, ou bien les nouveautés auront-elles une réelle influence sur le gameplay ? Wait and see.





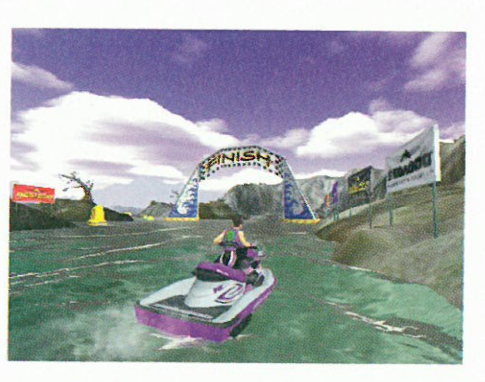
SplashDown

Éditeur : Infogrames
Développeur : Rainbow Studios (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2001





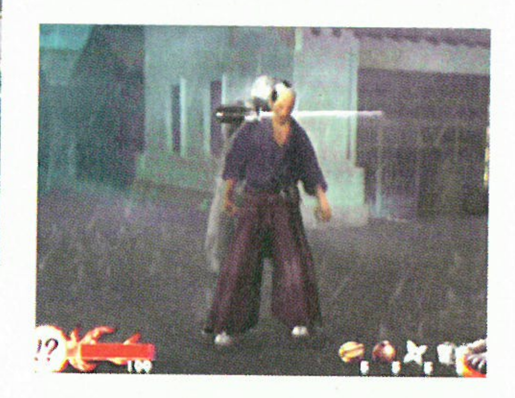
Pari réussi pour Infogrames. Lors de sa présentation, SplashDown en a surpris plus d'un, à commencer par nos confrères d'IGN qui ont carrément décerné au rejeton de Rainbow Studios l' « E3-Award » pour la meilleure performance technique ! Rappelons que ce jeu de scooter des mers bénéficie d'un moteur 3D révolutionnaire capable de générer des effets d'eau d'un réalisme hallucinant. Le genre de chose que beaucoup de gens ne pensaient pas réalisable sur PlayStation 2 ! Cette version E3 proposait des mouvements de flotte un peu plus poussés : le sillon provoqué par le Sea-Doo était nettement plus marqué, tout comme les éclaboussures. On a eu droit également à quelques jolies vagues, mais en revanche, il n'était toujours pas possible de se mesurer aux autres concurrents. To be continued donc...



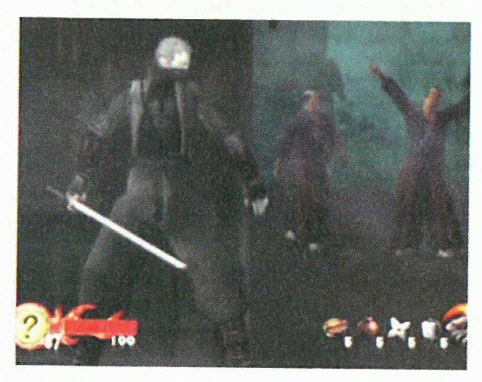
Tenchu 3 Wrath of Heaven

Éditeur : Activision
Développeur : K2 (Japon)
Date de sortie : Été 2002

À l'image de Tenchu 3, il fallait montrer patte blanche pour découvrir en exclusivité certains titres cachés sur le salon. Un effort néanmoins récompensé tant cette version PlayStation 2 de Tenchu s'annonce d'ores et déjà sur de bons rails. Avancée à seulement 8 %, cette suite opère un retour aux sources et s'oriente donc plus vers l'ambiance du premier opus. Que des missions de nuit, de nouveaux effets climatiques gérés avec talent, un mode Deux Joueurs (coopération ou affrontement), une palette de coups diversifiée et un scénario doté de plus d'éléments fantastiques que précédemment. Vite, vite...





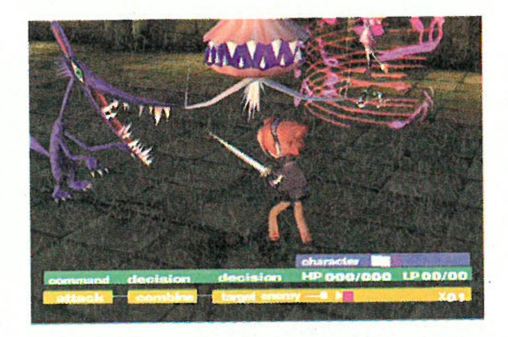




Okage

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Sony C.E.J. (Japon)
Date de sortie : Déjà disponible (Japon)

Connu au Japon sous le nom « Boku To Maoh », Okage ne déroge pas à la loi de Sony, qui traduit les titres japonais... par des titres également en japonais et tout aussi incompréhensibles. Après IQ qui devint Kurushi, nous avons « Moi et le roi démon » qui devient « L'ombre ». Okage demeure toutefois un RPG orienté « jeune japonaise », avec un graphisme enfantin qui rappellera le rayon jouets des Galeries Lafayette. Le scénario : un jeune garçon a perdu son ombre. Il part donc la retrouver avec sa copine l'ombre démon super balèze. Un jeu étrange, dans lequel il était difficile de se plonger vraiment, vu le bruit alentour. Un RPG de série B comme il y en a encore.







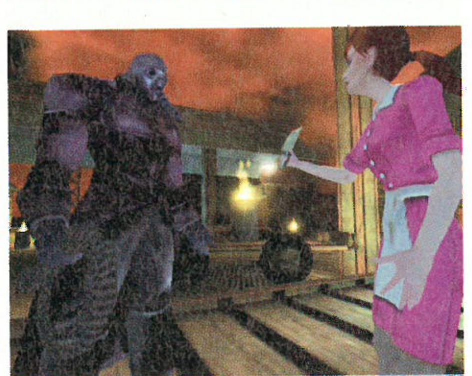
The Lost

Éditeur : Crave Entertainment
Développeur : Irrational Games (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2001



The Lost sera le prochain jeu d'aventure-horreur des créateurs de System Shock 2, un hit qui a sévi il y a longtemps de cela sur PC. Sur fond de damnation, le scénario du jeu utilisera une technique de narration à base de réminiscences et de flash-back, à la manière de Shadow of Memories. Très glauque, le soft vous met dans la peau d'une femme dont la fille est morte dans un accident de voiture. Renfermée et suicidaire, la vie d'Amanda basculera lors d'une rencontre peu banale avec un être mystérieux qui lui proposera de sauver sa fillette. Malheureusement, les amateurs de l'*Enfer* de Dante ne pourront se délecter de cette intrigue qu'à la rentrée prochaine !





Kingdom Hearts

Éditeur : Square/Disney
Développeur : Square (Japon)
Date de sortie : Automne 2002



Nous avons appris la nouvelle lors de l'E3, Tetsuya Nomura, créateur des personnages de FFVII et VIII, est en train de donner vie à une production insolite. Square travaille de concert avec Disney et quelques-uns de ses personnages (Mickey, Donald, Dingo). Kingdom Hearts se déroulera dans un monde merveilleux dévasté par une tempête mais également dans l'univers magique des héros de Disney tels que Tarzan, Peter Pan ou encore Aladdin. Ce RPG, réalisé en 3D, destiné aux plus jeunes, sera le théâtre d'une aventure fantastique dans laquelle combats, amitiés et bonne humeur devraient trouver naturellement leur place. Une interrogation : comment Disney va-t-il contourner le problème de la mort, inexistante jusqu'alors dans ses jeux ?



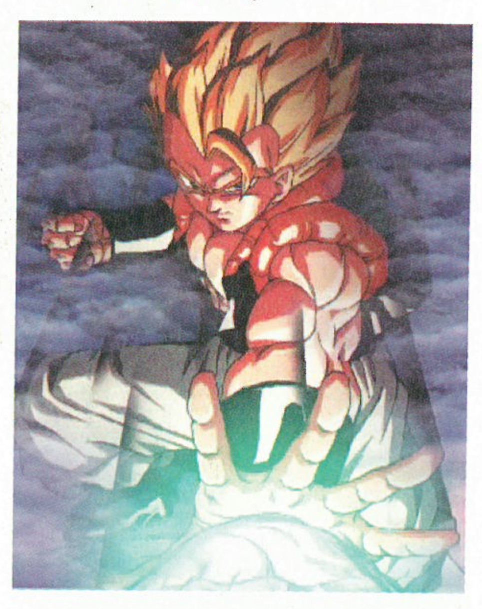


Et aussi...

Dragon Ball Z

Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames (France)
Date de sortie : Courant 2002

Comme vous le savez, Infogrames a racheté les droits de DBZ. Un jeu est bel et bien en cours de développement mais actuellement l'éditeur lyonnais ne laisse filtrer aucune information. On a dû se contenter d'un petit trailer à deux balles (des scènes du D.A. entrecoupées d'extraits du jeu). Tout ce qu'on peut dire, c'est que ce titre est pour le moment assez peu avancé. On devine vaguement qu'il s'agira d'un mix entre aventure et combat. Enfin, en ce qui concerne la réalisation, les développeurs ont opté pour un rendu en Cel-shading, un procédé graphique décidément très en vogue ces derniers temps (cf. Jet Set Radio, Klonoa 2, Cel-Damage). Infogrames fera-t-il mieux que Bandai ? Le mystère reste entier !







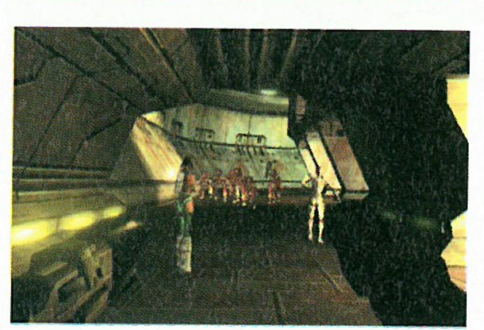
Maelström

Éditeur : Virgin Interactive
Développeur : Virgin Interactive (Angleterre)
Date de sortie : Non communiquée



Maelström est un jeu 3D qui mélange allégrement l'action pure et les combats spatiaux. Vous faites partie d'une bande de pirates et devez attaquer des convois entiers de vaisseaux, vous débarrassant d'abord des véhicules chargés de la défense avant de vous attaquer aux cargos et à leur précieuse cargaison. Une fois un vaisseau arraisonné, Maelström fait place à l'action pure et aborde les combats au corps à corps. Au fur et à mesure de votre avancée, vous pouvez recruter de nouveaux membres d'équipage, comme par exemple un pirate informatique, un expert en explosifs ou encore un assassin. C'est Robbie Morrison, le concepteur de Judge Dredd, qui s'est occupé de l'intrigue du jeu. Et c'est Jim Murray, son dessinateur (il dessine également Batman) qui a travaillé sur le design des personnages. Le mode Solo comprendra une vingtaine de missions, mais il faudra également compter sur cinq missions spéciales dédiées au multijoueur. Notez que Maelström est également prévu sur Xbox.





Silent Scope 2 : Dark Silhouette

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Fin 2001





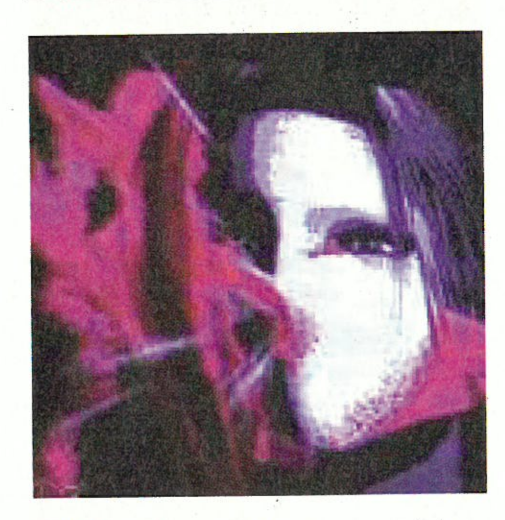
Pour la nouvelle adaptation du jeu d'arcade préféré de Kendy, Konami a su retenir les leçons du passé. Le style reste le même, une simulation de snipe, mais cette fois des niveaux supplémentaires ont été créés spécialement pour l'édition console. De plus, si le fusil avec lunette intégrée n'est toujours pas de la partie, un accessoire spécialement conçu pour l'occasion (le Gun Mouse) sera disponible. Il s'agit d'un manche de pistolet doté d'une gâchette et d'un track-ball à l'arrière qui sert à déplacer le viseur rapidement et avec précision (encore un truc que l'on va ressortir régulièrement, tiens !). La prise en main semble difficile, mais une fois que la sensibilité de la boule est maîtrisée, le reste suit à la perfection. Enfin, il faut remarquer l'apparition des modes Versus et Coopération, disponibles en branchant deux consoles via le port I-Link. Il ne s'agit clairement pas du jeu ultime, mais avec toutes ces améliorations, cette suite promet d'être nettement plus intéressante à jouer que le premier volet.



Soul Calibur 2

(titre provisoire)

Éditeur : Namco
Développeur : Namco (Japon)
Date de sortie : Non communiquée



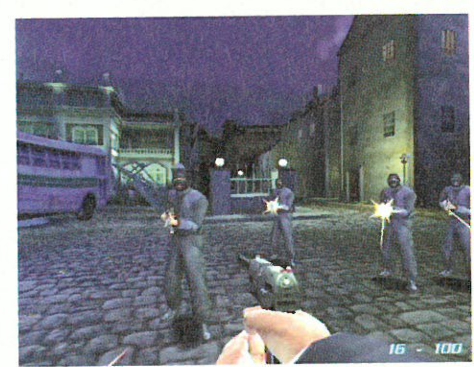
Depuis la compression de personnel dont Namco a été victime en début d'année, tous les doutes sont permis quant à la qualité de cette future suite de Soul Calibur sur PlayStation 2. Premier constat : nous aurions dû voir le jeu tourner à l'AOU Show en février dernier, mais face à un VF4 étincelant, Namco avait décidé de revoir le produit. Nous fûmes donc conviés à une présentation du jeu pendant l'E3. Déception !! Un petit clip musical qui ne montrait rien, sinon des visages de personnages en 3D. Que dire donc de ce nouveau volet dont on ne sait rien, sinon que Namco refuse d'en montrer une version jouable. Serait-il en retard, catastrophique ? Ou au contraire magnifique, mais tenu secret ? Mystère...

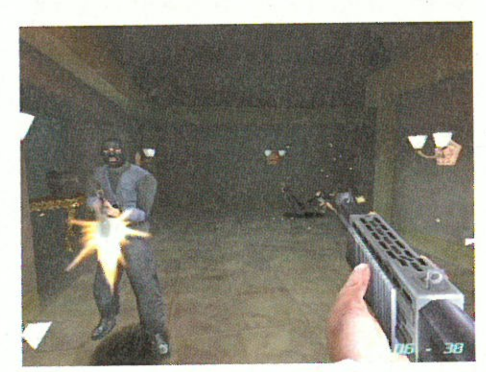




007 Agent Under Fire

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2001





Après quelques déconvenues sur PSone, l'ami James « 007 » Bond tente sa chance sur PS2, où il compte bien nous sortir le grand jeu, ce coup-ci ! Alors voyons, hum, nous avons : gros vilain patibulaire et mégalo, gadgets à gogo, coéquipière de charme ultra-facile à draguer, voitures de ouf mieux que K2000, aventures exotiques, ennemis revêches... pas de doute, c'est du James Bond pur jus ! Avec son savant mélange de shoot 3D type FPS, de courses poursuites et d'infiltration, cet Agent Under Fire part définitivement sur de bonnes bases. Le gameplay est efficace, les missions bien scénarisées, la réalisation assez clean. Non, franchement, j'voudrais pas afficher un optimisme aveugle, mais j'le sens bien là...



Conflict Zone

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : M.A.S.A. (France)
Date de sortie : Septembre 2001

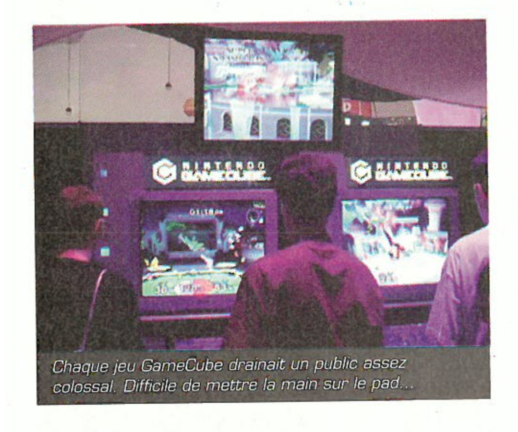
Le mois dernier, on vous parlait déjà de Conflict Zone, le jeu de stratégie temps-réel (RTS) élaboré par MASA. À l'époque, la version DC ramait méchamment et celle sur PS2 n'était pas bien avancée. Forcément, en moins d'un mois, les changements n'allaient pas être flagrants. Quoi qu'il en soit, à présent, la PS2 se voit dotée d'une mouture un poil plus travaillée qui permet de voir une certaine qualité d'affichage et une modélisation des engins militaires acceptable. Quant à la fameuse I.A. qui, selon le développeur, devrait être extraordinaire, elle n'était pas encore au rendez-vous. Mais pas de problème, on pourra bientôt voir des soldats agir intelligemment. Oui, oui ! Les progrès du 21e siècle... c'est fou !











Chaque jeu GameCube drainait un public assez colossal. Difficile de mettre la main sur le pad...

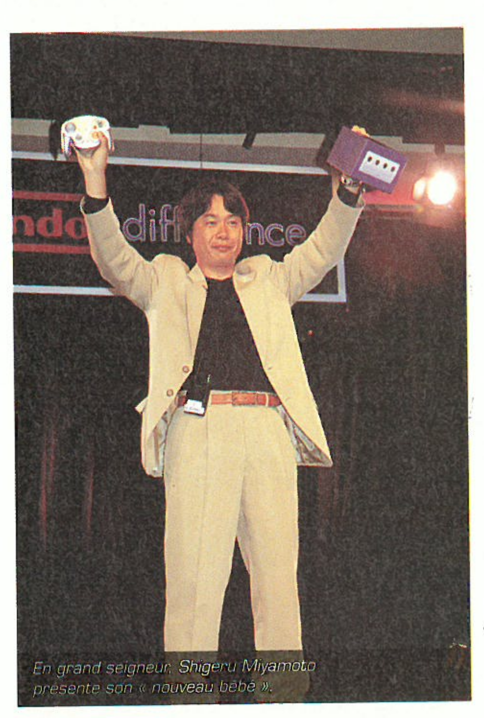


L'art de cultiver sa différence

Nintendo

La discrétion et la différence. C'est une certitude, le Nintendo nouveau offre un visage bien plus humble que ses concurrents directs. Pourtant, derrière ce calme apparent, sommeille un géant prêt à frapper de toutes ses forces pour devenir, de nouveau, l'empereur du jeu vidéo.

Depuis plusieurs années déjà, la veille de l'E3 est réservée aux conférences des différents constructeurs. Grands shows où l'ensemble de la presse internationale se réunit, ces présentations n'ont souvent qu'un mérite : juger des forces en présence, jauger de l'état de santé de tel ou tel constructeur... et récupérer de « zolis » sacs gratos ! Eh oui, t-shirts, goodies débiles, charmantes babes souriantes, cocktails à l'œil, coups de soleil californiens, c'est aussi ça le grand avantage de notre humble profession. Quoi qu'il en soit, les conférences 2001 ont été marquées par divers éléments. À commencer par la disparition de Sega (en tant que constructeur), immédiatement remplacé par Microsoft. De leur côté, derrière une profusion de graphiques, courbes plus ou moins exponentielles et autres discours made in Sony du genre : « On est les meilleurs, on va tout tuer ! », les conférences de Sony et Microsoft n'ont pas, dans le cœur des journalistes présents, eu le même impact que la fameuse conf' Nintendo. Pourquoi ? Eh bien tout simplement car ici on préfère s'illustrer en se concentrant sur un sujet bien surprenant : « Les jeux, et rien que les jeux ! ». Ainsi, dès ce mercredi 16 mai, le ton était donné et comme le soulignait judicieusement un article du *New York Times* : « Nintendo stole the show ».

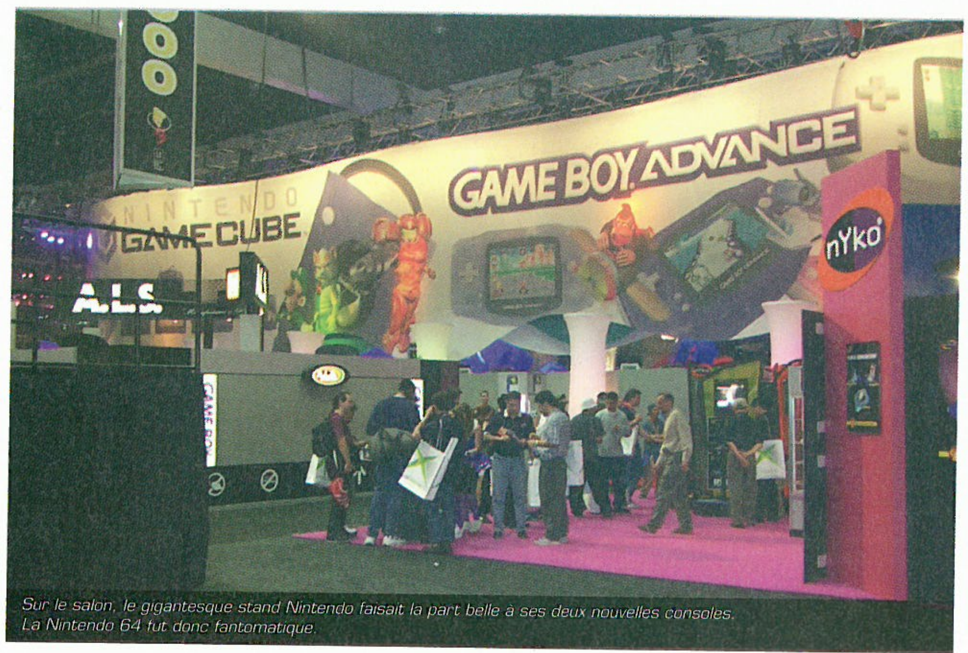

En grand seigneur, Shigeru Miyamoto présente son « nouveau bébé ».

DES JOUEURS PARLENT AUX JOUEURS

Jusqu'à cet E3, Nintendo avait été très, voire trop, discret concernant son projet GameCube. Certains analystes super aware interprétaient cela comme un manque de confiance, une preuve que Nintendo flippait et allait droit dans le mur. Visiblement, la course folle du Nasdaq a dû griller quelques neurones. Enfin, autant dire que mis à part ces brebis égarées, les joueurs, les vrais, pressentaient un retour en force du géant nippon. Un come-back qui, au cours de la conférence, allait être qualifié de « The Nintendo Difference ». En clair, chez Nintendo, on ne voit pas les choses comme les concurrents. Premier point marquant : la GameCube est une console conçue pour le jeu, et rien que pour le jeu. De la bouche même de Shigeru Miyamoto, à bas le pseudo « multimédia » prôné par qui vous savez. S'ensuivit une réflexion, d'ailleurs fort intéressante, sur l'évolution nécessaire de notre industrie. À l'image des concepts d'Aziz, le message martelé est limpide : les développeurs ne doivent pas perdre leurs valeurs ! La course aux polygones, l'enveloppe graphique avant tout, un appétit démesuré pour les suites à rallonge, et trop de titres multi-plate-forme... autant d'éléments qui entraînent nécessairement un nivellement vers le bas, toujours d'après



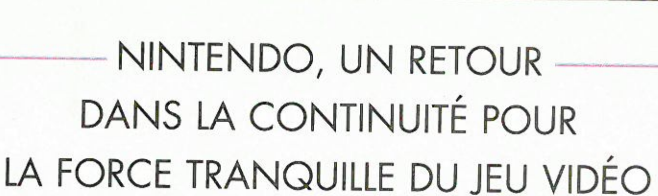




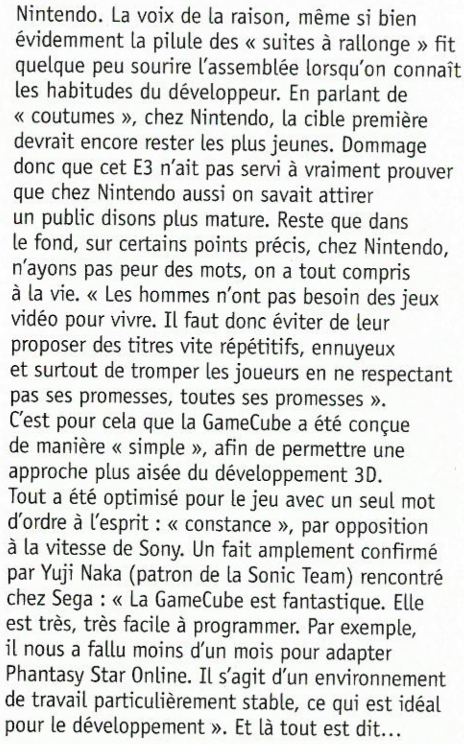
Sur le salon, le gigantesque stand Nintendo faisait la part belle à ses deux nouvelles consoles. La Nintendo 64 fut donc fantomatique.







NINTENDO, UN RETOUR DANS LA CONTINUITÉ POUR LA FORCE TRANQUILLE DU JEU VIDÉO



Nintendo. La voix de la raison, même si bien évidemment la pilule des « suites à rallonge » fit quelque peu sourire l'assemblée lorsqu'on connaît les habitudes du développeur. En parlant de « coutumes », chez Nintendo, la cible première devrait encore rester les plus jeunes. Dommage donc que cet E3 n'ait pas servi à vraiment prouver que chez Nintendo aussi on savait attirer un public disons plus mature. Reste que dans le fond, sur certains points précis, chez Nintendo, n'ayons pas peur des mots, on a tout compris à la vie. « Les hommes n'ont pas besoin des jeux vidéo pour vivre. Il faut donc éviter de leur proposer des titres vite répétitifs, ennuyeux et surtout de tromper les joueurs en ne respectant pas ses promesses, toutes ses promesses ».
C'est pour cela que la GameCube a été conçue de manière « simple », afin de permettre une approche plus aisée du développement 3D.
Tout a été optimisé pour le jeu avec un seul mot d'ordre à l'esprit : « constance », par opposition à la vitesse de Sony. Un fait amplement confirmé par Yuji Naka (patron de la Sonic Team) rencontré chez Sega : « La GameCube est fantastique. Elle est très, très facile à programmer. Par exemple, il nous a fallu moins d'un mois pour adapter Phantasy Star Online. Il s'agit d'un environnement de travail particulièrement stable, ce qui est idéal pour le développement ». Et là tout est dit...

SHIGERU MIYAMOTO, L'ÉTERNEL CRÉATEUR

« Voici la GameCube ! C'est mon bébé. Mais vous savez, les bébés, c'est peut-être tout petit, mais ça peut faire beaucoup de bruit ». Dès son arrivée, Shigeru Miyamoto, tout sourire, remporte l'adhésion de l'assemblée. Ses yeux malicieux pétillent, sa joie semble palpable, tandis que son génie se ressent à la simple manière de capter le regard de son public. Cet homme a l'enthousiasme d'un enfant. Un enfant génial, un joueur, un poète, un précurseur.
C'est donc à ce pilier de l'industrie du jeu vidéo qu'incomba la lourde tâche de dévoiler les premiers titres GameCube. Vous les retrouverez tous en vrac dans nos pages, mais sachez que l'excitation fut élevée. Surtout qu'un nouveau Mario et que le superbe Zelda 128 ne seront finalement officiellement présentés que lors du SpaceWorld au mois d'août prochain. Quoi qu'il en soit, Nintendo a frappé un grand coup, notamment grâce à sa conférence rondement menée, en rupture avec celles de Sony et Microsoft. Reste une inconnue : la GameCube et le Net. Nintendo restant assez discret à ce sujet pour le moment. Bon sinon, car je vous vois pâlir, comme nous ne sommes pas des sadiques, vous qui bavez pour connaître le prix exact de la GameCube (en tout cas au Japon et aux États-Unis), eh bien il suffira de s'exercer à l'art du « tournage de pages » jusqu'à la très surpuissante rubrique Business Pad. Bon, juste un indice : Sony et Microsoft vont flipper un grand coup !





Si la GameCube a fait tellement sensation cette année, c'est aussi grâce à Rogue Squadron II, intitulé Rogue Leader. Seul jeu sortant de l'« esprit Nintendo » (avec le nouveau Wave Race) de tout le line-up présenté sur le stand le plus convoité de l'E3 2001, le nouveau bébé de LucasArts a fait beugler les Américains (ils s'expriment souvent comme ça), et titillé les autres. Pour notre part, n'étant pas américains, on a pris l'option « titillage ». Mais avec mâchoire décrochée, mains crispées au gamepad et yeux rivés sur l'écran géant, ne sachant trop lequel des 30 TIE-Fighters choisir comme cible de tête...

USE THE FORCE, FERMIER !

Ouais, faudrait pas l'oublier, le Luke, c'est qu'un fermier de Tatooine avec deux-trois talents de Jedi et de pilote. Mais son truc, ça reste et restera la bouse de Bantha. Alors il n'y a pas de raison pour qu'on ne fasse pas aussi bien que lui (si ce n'est mieux) aux commandes de l'unité d'élite qu'est le Squad Rogue ! Et c'est, enfin et vraiment, ce que propose Rogue Leader.

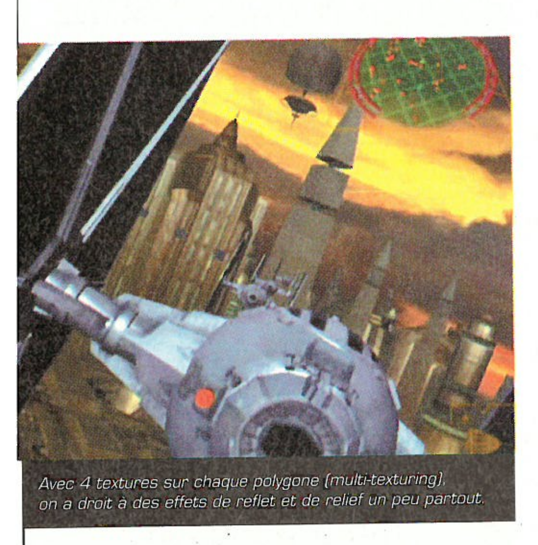
Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Factor 5/LucasArts (États-Unis)
Date de sortie : Été 2001



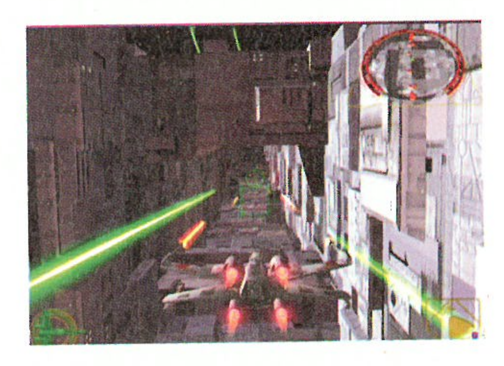
Depuis le temps qu'on attend de pouvoir se faire le couloir à la surface de l'Étoile de la Mort, en esquivant les tourelles blaster et avec 30 TIE-Fighters aux fesses... C'est pas trop tôt !

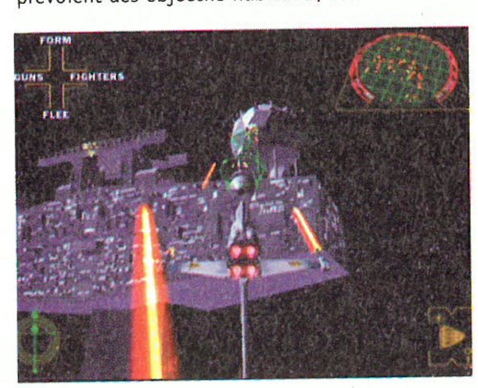
20 ans qu'on attend ça !

Star Wars Rogue Squadron II Rogue Leader


Avec 4 textures sur chaque polygone (multi-texturing), on a droit à des effets de reflet et de relief un peu partout.

Évidemment, on garde des souvenirs fort émus de quelques bornes d'arcade Star Wars, ou encore de titres PC comme X-Wing Vs TIE-Fighter, mais pour le moment, on n'a jamais vraiment pu revivre le film en étant pleinement aux commandes, avec des batailles spatiales d'une dimension aussi épique. Lorsque nous sommes entrés dans la salle obscure offrant deux missions jouables, et qu'on a vu la bête, on s'est réellement dit « enfin ! », tant on s'y croyait. Techniquement, Rogue Leader assure : les croiseurs font vraiment 3 kilomètres et demi de long (et 130 000 polygones, selon les développeurs !), les tirs de blaster fusent à la douzaine, tandis que le double de TIE foncent vers le joueur en hurlant de leur cri caractéristique. Quelle claque ! Pour le jeu en lui-même, c'est un shoot tout ce qu'il y a de plus basique. Mais trippant. Les missions prévoient des objectifs habituels, tels qu'attaques air-air, air-sol, sauvetages, escortes, avec les grandes scènes classiques comme l'Étoile de la Mort, la bataille de Hoth, ou encore des environnements connus comme Tatooine, Yavin ou la ville de Bespi. Le rêve de tout fan semble bien décidé à s'incarner sur GameCube, à grand renfort de textures bump-mappées, plus vraies que nature, de vaisseaux à la modélisation aussi précise que les maquettes du film, à tel point qu'on a parfois du mal à faire la différence ! En tout, 11 missions sont prévues, avec des effets d'environnement en temps réel, comme le coucher des soleils jumeaux de Tatooine.

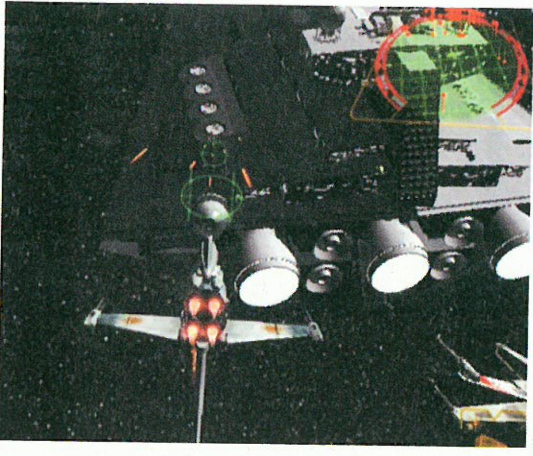




CÔTÉ GAMEPLAY

Je l'ai déjà dit : Rogue Leader est un shoot. Mais il reprend tous les bons éléments de son prédécesseur sur N64, ainsi que certaines idées de Starfighter PS2, tout en ajoutant quelques


Niveau son, on n'est pas déçu : Surround, musique originale et gestion globale extraordinaire. On entend les TIE de loin, avec précision.

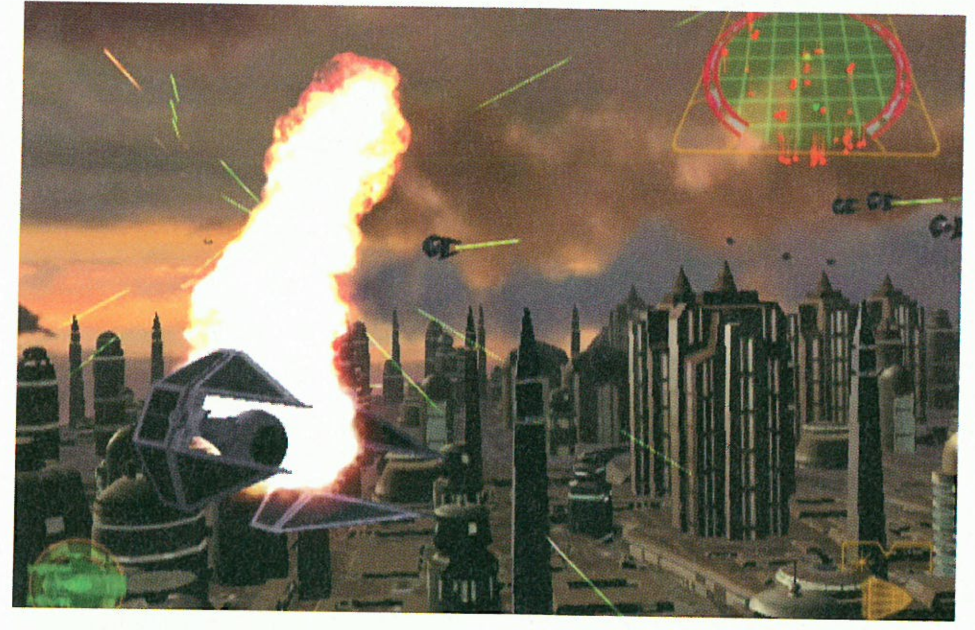


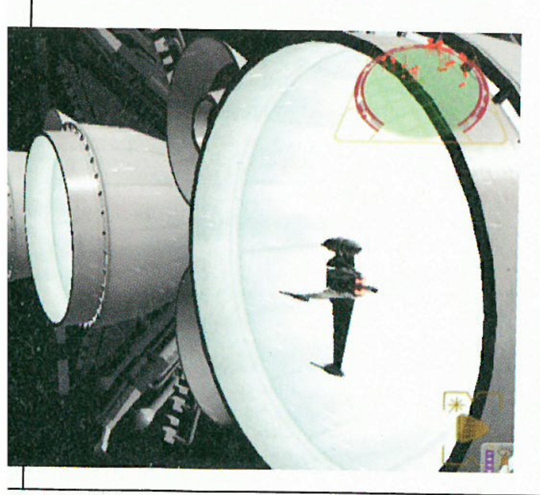


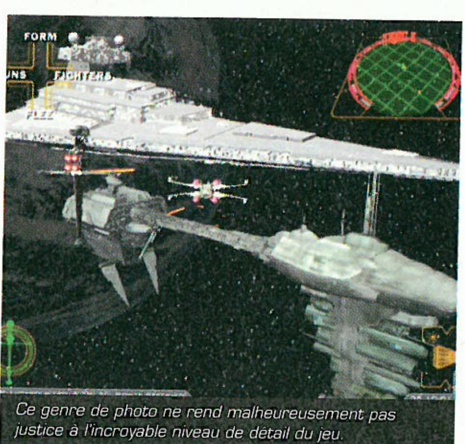
LA DIFFÉRENCE AVEC LE FILM N'EST PAS TOUJOURS ÉVIDENTE !



détails intéressants. Ainsi, le contrôleur GameCube est parfaitement exploité, et permet non seulement de faire jouer la vue et d'utiliser toutes les possibilités des différents appareils pilotables, mais aussi de donner des ordres à ses ailiers. Attaquer une cible particulière, couvrir votre propre assaut en protégeant votre appareil ou encore défendre un autre objectif pendant que vous vous affairez ailleurs sont autant de possibilités faciles à exploiter. En outre, l'ajout d'un ordinateur de visée rend la vue subjective encore plus phénoménale : il se place devant l'œil du pilote (vous), et détaille les cibles même au travers des structures... Du coup, son utilisation rendra le jeu plus facile, plus trippant, mais pénalisera aussi vos points, dans la mesure où le système de médailles, toujours présent, tiendra compte de son utilisation abusive ! Le radar s'est également amélioré, projetant une partie de l'architecture du niveau pour plus de précision. Qu'il s'agisse d'un A-Wing, Y-Wing, X-Wing ou B-Wing, tous ces appareils ont été recréés par Factor 5 dans les moindres détails, pour permettre enfin aux fans de revivre le film « grandeur nature ».
Il y aura également d'autres éléments cachés, qu'il faudra débloquer grâce aux médailles. Par exemple, le Millenium Falcon qui vous filera un coup de main pendant l'assaut de l'Étoile de la Mort pourrait bien devenir pilotable ! Côté animation, on n'est pas en reste. Outre les 60 images/s constantes, les TIE-Fighters touchés réagissent fantastiquement : qu'ils entrent en combustion petit à petit avant de se désintégrer en fin de course, qu'ils partent en vrille hors de leur trajectoire ou qu'ils volent en éclats d'un seul tir juste, tout est admirablement rendu et agrémenté d'effets de particules et d'explosions sensationnels. Le jeu est pratiquement fini ; on s'en doute, puisqu'il est prévu en même temps que le lancement de la machine aux États-Unis, et LucasArts semble enfin avoir réussi son coup, faisant de Rogue Leader ce qui pourrait bien être l'un des tout meilleurs jeux vidéo tirés de la licence la plus juteuse de l'univers...







Ce genre de photo ne rend malheureusement pas justice à l'incroyable niveau de détail du jeu.

" On y a joué ! "

Rapide coup d'œil sur la manette : le bouton A actionne le tir primaire. Selon la façon dont on le presse, la cadence et la puissance des tirs sont modulées. Le stick analogique contrôle l'appareil, le C-Stick la caméra, permettant de regarder par les yeux du pilote en vue subjective, de part et d'autre du cockpit ! Les boutons analogiques de la tranche gèrent accélération et décélération, en exploitant également le clic final : quand on presse le bouton à fond, on fait par exemple passer le X-Wing du mode Combat au mode Cruise. Enfin, le bouton B actionne l'arme secondaire. Un régal !



GameCube

Eternal Darkness

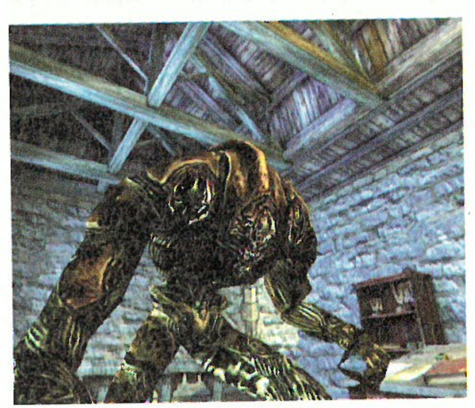
Les ténèbres à travers le temps

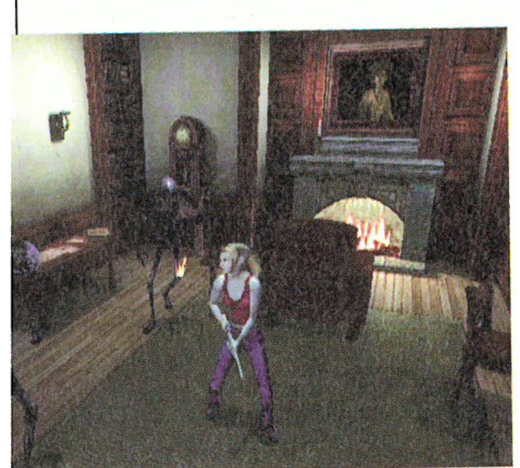
Originellement prévu sur Nintendo 64. Eternal Darkness sortira finalement sur GameCube. Premières impressions de jeu !

Éditeur : Nintendo • Développeur : Silicon Knights (États-Unis) • Date de sortie : Printemps 2002

L'histoire d'Eternal Darkness implique une ancienne race maléfique, qui aurait dominé le monde avant même l'arrivée de l'homme. Ces « Anciens », comme ils sont appelés ici, sont plongés dans un sommeil forcé depuis des centaines de milliers d'années, mais comptent bien profiter du nouveau millénaire pour reprendre le contrôle de leur vieille planète, comme ils l'avaient programmé... Les Hommes représentent bien évidemment un ultime obstacle à leur réveil définitif, et ils veulent s'en débarrasser en se servant de certaines sectes ténébreuses et autres sociétés secrètes. C'est là qu'interviennent les élus, 13 hommes et femmes dispersés dans différentes époques de notre histoire. Il faudra ainsi éliminer toute menace en voyageant à travers le temps, dans un jeu qui mise tout sur une ambiance dérangeante, couplée de diverses phases d'action/aventure.


Les animations et les collisions déconnaient dans la démo, mais question modélisation, c'était déjà autre chose !

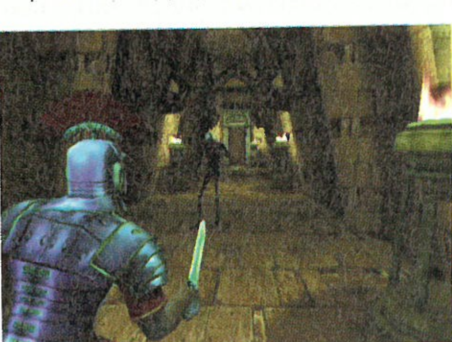






RESIDENT-LIKE ?

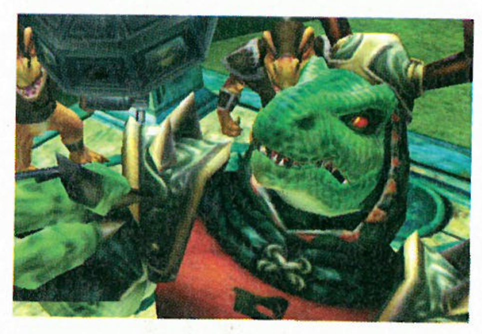
Les développeurs de Silicon Knights n'aiment apparemment pas trop que l'on compare leur jeu à la série des Resident Evil. En effet, il ne s'agira pas ici de l'adaptation vidéoludique d'un film de série B, mais plutôt de celle d'un thriller psychologique... Ils comptent bien installer le malaise chez le joueur, mais pas en le faisant sursauter, redouter le détour d'un couloir ou la découverte d'une nouvelle pièce. En fait, tout se passera par le biais de délires visuels surprenants, qui auront une incidence sur une jauge de santé psychologique (sic). Plus cette dernière sera basse et plus le gameplay et les choses qui entourent le joueur seront altérés. Un principe étrange, encore un peu flou, mais qui pourra néanmoins se révéler très original. En attendant, les phases d'action étaient plutôt bien fichues. Il était possible, par exemple, de locker différentes parties du corps des ennemis, de faire des combos ou encore une sorte de « finish move » lorsqu'un monstre tombait à terre. Côté réalisation enfin, même si les animations déconnaient un peu de temps en temps, le tout était plutôt impressionnant. Des personnages bien modélisés, de jolies textures, des angles de caméra bien choisis, des effets spéciaux comme du brouillard volumétrique... Globalement, ça s'annonce bien, et puis il y a ce côté mature qui ne pourra pas faire de mal à une machine Nintendo ! Espérons simplement que le scénario et le gameplay, basés sur le malaise psychologique, soient assez intéressants, originaux et bien exploités.



" On y a joué ! "

La démo, qui tournait sur le salon, proposait de s'essayer à 3 des 13 personnages : un centurion, un moine et une jeune femme de notre époque. L'ambiance était bonne, la réalisation aussi (problèmes d'animation et de collisions quand même), mais le gameplay était un peu trop basique à notre goût... À suivre.





Éditeur : Nintendo • Développeur : Rare (Angleterre)
Date de sortie : Novembre 2001

S'inspirant du système de Lock introduit dans Zelda 64, les combats gagnent en dynamisme.

Après un sérieux remaniement, Dinosaur Planet deviendra donc bel et bien la suite officielle de Star Fox. Autre bonne nouvelle, c'est désormais sur la puissante GameCube que Fox gambadera.

Nintendo a tout compris

Star Fox Adventures

Dinosaur Planet

Star Fox Adventures restera probablement éternellement gravé dans ma mémoire. Non pas qu'il s'agisse du titre le plus incroyable qu'il m'ait été donné d'admirer, non pas que je sois un inconditionnel de la série Star Fox, mais tout simplement car il s'agit du premier jeu GameCube qu'il me fut donné d'essayer ! Intense émotion. Premier contact avec la manette designée avec amour par Monsieur Miyamoto, et instantanément un frisson de bonheur ! Pas de doute, à l'opposé de la réaction de répulsion éprouvée au toucher du pad Xbox (l'américain en tout cas), celui de la GameCube est absolument phénoménal. Tout mimi, ultra-léger, intuitif, ergonomique à souhait... un régal qui permet d'ailleurs de mieux s'immerger dans Star Fox Adventures. Allez, pour ceux qui seraient un peu à la ramasse, sachez que l'année dernière cette production de Rare se nommait encore Dinosaur Planet (tout court) et tournait sur Nintendo 64. Mais que s'est-il donc passé ?

L'HEURE DE LA TRANSHUMANCE

Avec son univers enchanteur et son aventure qu'on imaginait déjà épique, Dinosaur Planet avait fait forte impression lors de l'E3 2000. Pourtant, ces douze derniers mois, le déclin de la Nintendo 64 s'est cruellement accéléré. Une situation qui poussa Rare et Nintendo à décider d'annuler le projet... pour le porter sur GameCube. Au passage, et afin de ravir les fans, quelques changements d'ordre esthétique et scénaristique ont été effectués. Résultat : les rumeurs ont rejoint la vérité puisque le titre retrace finalement une aventure reprenant les héros de la série Star Fox. Pourtant, l'histoire se déroule plus à la manière d'un Zelda (quelques séquences d'assaut spatial seront néanmoins présentes). Décors gigantesques et truffés de détails graphiques impressionnants, la patte Nintendo est ici instantanément reconnaissable. On se balade tranquillement en regardant un peu partout, tant ce monde virtuel émerveille par ses couleurs vives, sa modélisation fine et ses nombreux recoins intrigants. Quoi qu'il en soit, dans la peau de Fox McCloud, vous allez devoir explorer, résoudre de nombreuses énigmes, mais aussi combattre sauvagement (le système de lock à la Zelda a été repris). Armes blanches, magie, action en coopération, mutation... autant d'éléments qui conféreront de la variété aux situations. Au final, à mi-chemin entre Zelda et Banjo-Kazooie, Star Fox Adventures s'annonce comme l'un des incontournables du lancement de la GameCube. Un de plus serais-je tenté de dire !

Si vous n'aviez qu'une chose à admirer sur cette image, il s'agirait probablement de la qualité assez hallucinante des textures.



" On y a joué ! "

L'interface de ce nouveau Star Fox se révèle assez riche. Dans cette démo, Fox était d'ailleurs accompagné par un bébé tricératops avec lequel il pouvait jouer (en lui envoyant un ballon par exemple), mais qui pouvait aussi l'aider à effectuer certaines actions (creuser, courir, etc.). A priori, nous ne devrions pas nous ennuyer...



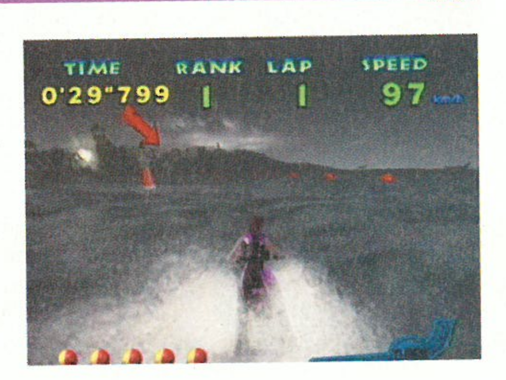
Wave Race Blue Storm

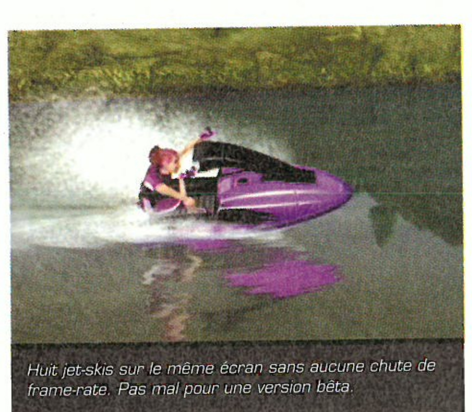
Démonstration de puissance

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo Software Technology (États-Unis)
Date de sortie : Novembre 2001

Sur N64, Wave Race avait marqué les esprits grâce à une réalisation en avance sur son temps. Ce volet GC repousse encore plus loin les limites du photo-réalisme. Pour les nouveautés, en revanche, on repassera !

Évidemment, la première version jouable de Wave Race GameCube n'a laissé personne indifférent. Toutefois, aussi curieux que cela puisse paraître, les sentiments à l'égard de ce titre phare et super attendu sont vraiment partagés. Globalement, à peu près tout le monde est d'accord sur le niveau de la réalisation : le rendu de l'eau en dit long sur les capacités de la bécane. Comme dans l'opus N64, le moteur physique est capable de générer de nombreuses configurations de vagues, de splendides effets de réflexion et de lumière qui « morphent » en fonction des remous. On voit aussi distinctement les fonds marins mappés avec un souci du détail assez hallucinant. Bref, le rendu flirte allégrement avec le photo-réalisme... Ah, et dire que nous étions impressionnés par SplashDown. Là, autant vous avouer qu'on a pris carrément « eine grosse klaque » dans la tronche. Ça tue, il n'y a pas d'autre mot ! En ce qui concerne les autres aspects techniques, là encore, Blue Storm est à l'image des autres productions GC : zéro clipping, des textures organiques et une fluidité constante, en 30 images/s avec huit concurrents en « piste » !

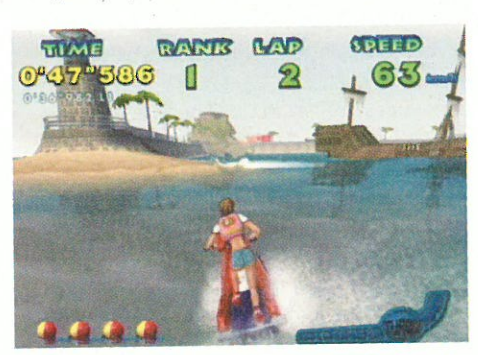


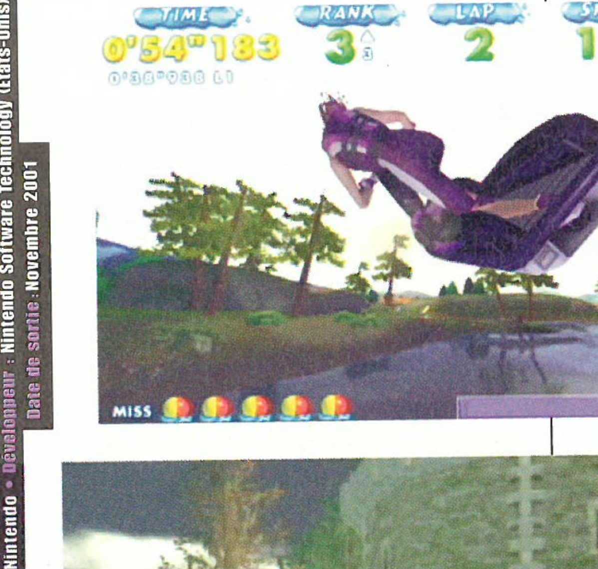

Huit jet-skis sur le même écran sans aucune chute de frame-rate. Pas mal pour une version bêta.

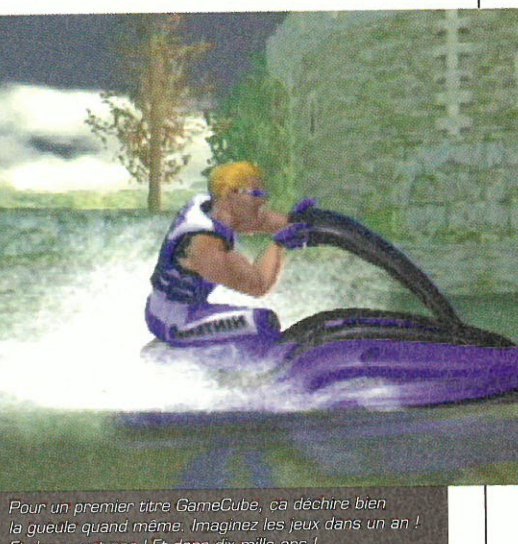


LA MINUTE « JE CHIPOTE »...

En revanche, le gameplay n'a pas du tout fait l'unanimité. Tout d'abord, à ce stade du développement, l'impression de vitesse n'est pas aussi convaincante qu'on aurait pu l'espérer. En fait, pour éprouver de petites montées d'adrénaline, il faut enclencher le turbo. Autre petite déception, tous les tracés sont des remakes de Wave Race N64. On retrouve effectivement les mêmes thèmes graphiques, les développeurs ont juste rajouté de nouveaux raccourcis et de nombreux modules pour faciliter la réalisation des tricks. Pour clore ce petit chapitre remontrances, on regrettera que l'accélération ne soit pas analogique (pas d'bol, les touches de la tranche sont dédiées au carving). Un point à revoir. Sinon, à part ça, la grosse nouveauté reste la possibilité de modifier les conditions météorologiques. Le temps pourra en effet se dégrader progressivement en cours de jeu et influer évidemment sur l'état des vagues. Cool. Si l'on en croit les développeurs, la version déf devrait même proposer un mode spécial, baptisé Tsunami, dans lequel vous pourrez rider des déferlantes métaphysiques ! Le système de tricks, quant à lui, s'inspire largement de celui de SSX ; en clair, chaque figure effectuée remplit la jauge de turbo de votre scooter des mers. Ben ouais les gars, y a pas que Nintendo qui a de bonnes idées. Malgré les quelques réserves émises, on attend ce titre avec beaucoup d'impatience.






Pour un premier titre GameCube, ça déchire bien la gueule quand même. Imaginez les jeux dans un an ! Et dans cent ans ! Et dans dix mille ans !

" On y a joué ! "

Ben là je crois que je vous ai tout dit : le jeu gagnerait à être un peu plus speed et une accélération analogique serait la bienvenue. Alors plutôt que de me répéter comme un âne, voici une petite info qui vous permettra de briller en société : Blue Storm a été développé par Nintendo Software Technology. On doit à cette équipe Ridge Racer 64 et Pokémon Puzzle League...



Kameo
Elements of Power
Rare s'attaque aux Pokémon !

Éditeur : Nintendo • Développeur : Rare (Angleterre)
Date de sortie : Novembre 2001 (États-Unis)

Pour imposer une console, il faut des jeux. Pour la GameCube, Kameo fut donc, entre autres, une bénédiction en ce jour ensoleillé à l'E3.

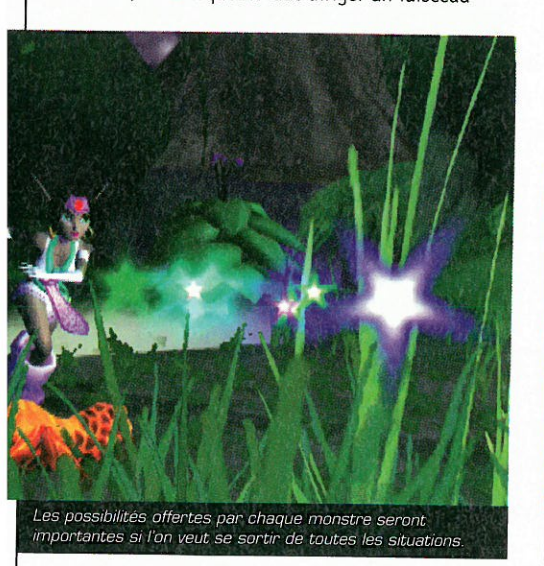


Jouer à Kameo, c'est une expérience très plaisante. Ceci dit, lorsqu'on en discute avec RaHaN, il répond : « Ouais, moi aussi j'y ai joué, ça déchire grave, on dirait trop du Ghouls'n'Ghosts, c'est mortel ! » (NDRaHaN : Euh, j'ai pas été aussi enthousiaste, hein). Euh RaHaN, t'es sûr qu'on a joué au même jeu là ? « Ah ah ah, j'ai confondu avec Maximo sur PS2 »... Hum ! En tout cas, Kameo assure bien. Même si seuls deux niveaux étaient présentés sur le salon, tout laisse à penser que le jeu tiendra ses promesses. Le joueur se retrouve à diriger une jeune fille assez sympa, et surtout incroyablement bien modélisée. Ladite jeune fille se balade dans des décors assez vastes et d'une rare beauté, laissant au joueur un sentiment de liberté totale. Le but du jeu, lorsqu'il sera terminé, sera pour Kameo de récupérer des enfants liés aux éléments. Au nombre de six en tout, ils sont éparpillés un peu partout dans ce monde mystérieux...

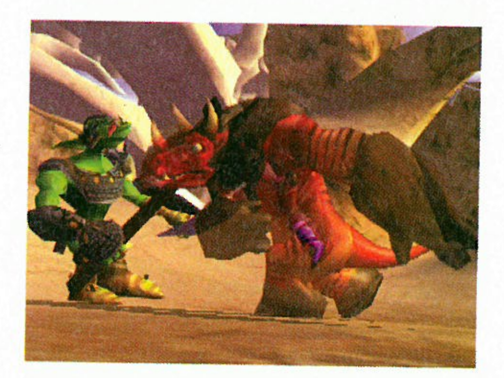


TRANSMUTATION !

Même s'il faut un peu plus qu'un centième de seconde à Kameo pour se transformer, cela n'en reste pas moins super intéressant. En effet, elle ne peut que marcher et se déplacer « bêtement ». Pour apprendre de nouvelles capacités, elle devra capturer des monstres, et profiter de leurs facultés pour pouvoir agir comme eux. Mais pour les capturer, il ne suffira pas de crier « Pokéball Go ! », bien au contraire ! Pour ajouter un spécimen à votre bestiaire, il vous faudra utiliser une arme qui ressemble étrangement à un miroir. Là, l'écran du jeu devient un grand couloir de lumière, dans lequel il faut diriger un faisceau avec le stick analogique. Ce faisceau servira à attraper le monstre, il s'agira donc d'une épreuve d'adresse qui vous demandera patience et ténacité. Et une fois un monstre capturé, Kameo pourra, d'où son nom, devenir comme lui après une séquence de morphing ma foi fort réussie. Il sera ensuite possible, grâce à cela, de parvenir à des endroits normalement inaccessibles. Les trois monstres disponibles sur la pré-version que nous avons essayée étaient les suivants : un gros chien avec des pattes d'oiseau, qui permettaient de sauter très haut, une créature plate, rappelant une chauve-souris, avec de la peau entre les membres qui lui permettait de planer. Et enfin un gigantesque golem de feu, pour le combat bien entendu. Par la suite, nous avons pu voir sur une bande-vidéo quantité d'autres transformations possibles (66 en tout a priori), mais nous n'allons pas vous gâcher le plaisir de les découvrir par vous-mêmes lors de la sortie du jeu en même temps que la console sur le territoire français... l'année prochaine ! Patience...


Les possibilités offertes par chaque monstre seront importantes si l'on veut se sortir de toutes les situations.


Des décors somptueux, pour un jeu qui s'annonce grandiose !



" On y a joué ! "

Le côté excellent de Kameo, c'est vraiment l'utilisation intelligente du stick analogique lors des phases de capture des monstres. Il faut diriger soi-même le faisceau sur sa cible. Bien entendu, cette dernière se « défend » en bougeant sans arrêt, et il faudra l'anticiper pour pouvoir la faire sienne. Trop bien !





Le niveau de vie est représenté par le cœur en bas à gauche. Attention au « ïench » !



Si Luigi ne dirige pas sa lampe sur le fantôme, ce dernier lui foncera dessus.



Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : Novembre 2001

Un nouveau renouveau

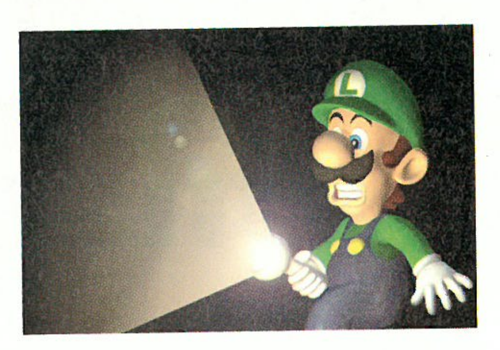
Luigi's Mansion

Sans faire dans l'original, Nintendo présente un titre qui met en scène le frère du héros le plus populaire de la console.

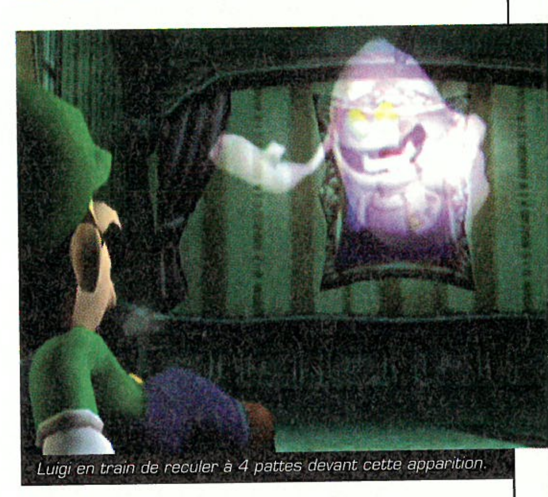
Alors que certaines personnes « bien intentionnées » de chez Sony USA avaient annoncé que la conférence de presse de Nintendo était annulée, dubitatifs, nous avons voulu constater par nous-mêmes cette invraisemblance. À quelques pas de notre hôtel, l'effervescence est à son comble avant l'arrivée de Miyamoto. Merci Sony pour la bonne blague ! En tout cas, pas une place de libre, et la moitié de la salle investit les lieux de façon désordonnée. La présentation de la GameCube et de ses spécificités terminée, le grand chef de Nintendo présente tour à tour les jeux prévus pour la sortie de la console. Pour chaque titre, l'enthousiasme, les acclamations et les applaudissements couvrent les décibels du micro. Après Zelda, Pikmin et autre Starfox Adventure, les images de Luigi's Mansion arrivent enfin. La bonne humeur générale est à son comble !

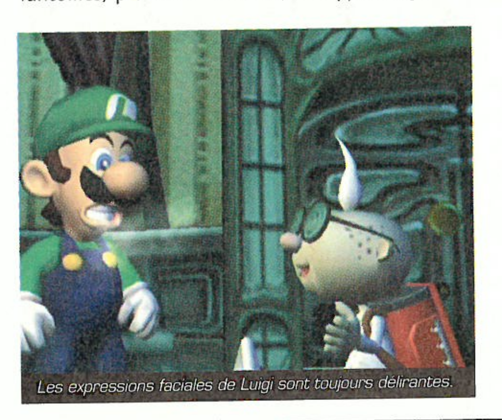
UN ALONE IN THE DARK-LIKE ?

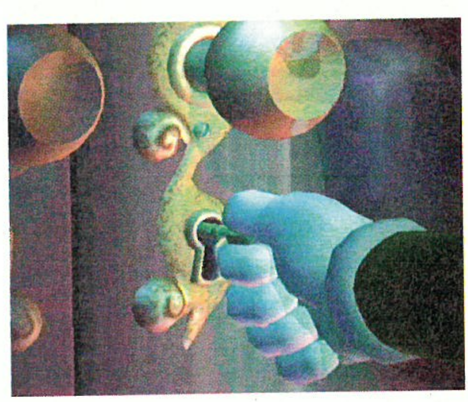
Non, pas du tout ! Mais Luigi, équipé d'une lampe torche, doit explorer chaque recoin d'un château hanté et ses environs. La lampe lui permet de stopper les fantômes qui se dressent devant lui. Son équipement est aussi constitué d'un aspirateur dorsal, pour absorber tout ce qu'il trouvera sur son passage, tels que des fantômes, pièces de monnaie, eau (que Luigi pourra ensuite réutiliser contre ses adversaires), vapeur... Sans être révolutionnaire, Luigi's Mansion utilise quelques grands principes fondamentaux du jeu vidéo. L'humour est omniprésent, surtout lorsque le sieur Luigi est effrayé par ses ennemis drapés de blanc. Les décors ont un rendu coloré, plastique et de forme arrondie (propre à l'univers de Nintendo), et les animations de l'ensemble des personnages s'annoncent très réussies. Pour finir, la gestion des ombres et des lumières est en temps réel ! Luigi's Mansion devrait séduire beaucoup de monde, notamment les plus jeunes, et ce dès la sortie de la console. Il ne reste plus qu'à attendre la première version bêta pour se rendre compte de la profondeur et de la durée de vie de ce titre.






Luigi en train de reculer à 4 pattes devant cette apparition.


Les expressions faciales de Luigi sont toujours délirantes.



" On y a joué ! "

Malgré la fantastique manette ergonomique de la GameCube, la prise en main de Luigi's Mansion n'est pas immédiate. Un temps d'adaptation sera sûrement nécessaire pour les plus petits avant de maîtriser les mouvements du héros. Mais rien d'insurmontable, rassurez-vous.

Super Smash Bros Melee



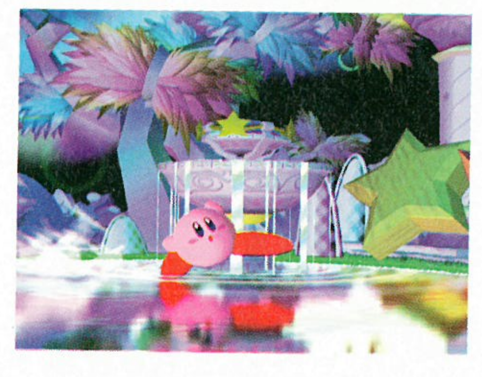

Ouaip, c'est super détaillé !



Et c'est carrément super rythmé !

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Non communiquée



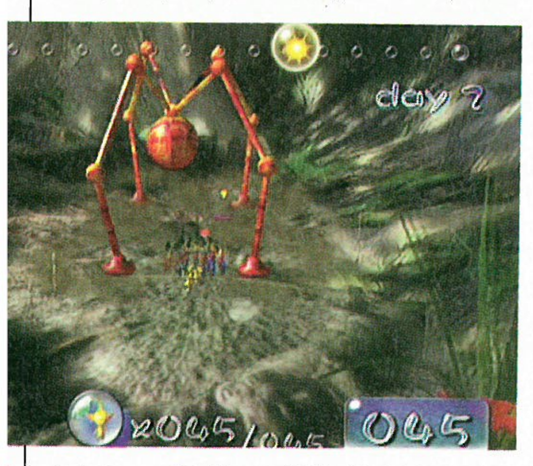


Encore un titre made in Nintendo qui arrache la gueule. Pour cette suite du jeu de baston paru sur N64, on sent que les développeurs vont mettre le paquet. Graphiquement, c'est juste hallucinant. Fini le satané blur qui nous a pourri la vie sur l'ancienne console 64 bits. À présent, tout est super fin et détaillé ! Parmi les personnages, on trouve Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Ness, Metroïd, Mario, Samus, Link, Bowser, Fox, Captain Falcon, la princesse Peach et encore plein d'autres keums. Pendant les combats, les combos s'enchaînent merveilleusement bien. Le tout accompagné d'effets lumineux et d'animations bien débiles qui faisaient le charme du premier volet. Les aires de jeu sont énormes et les palettes de coups sont bien caractéristiques de chaque personnage. Par exemple, Bowser (qui était le seul jouable sur le salon) crache du feu, entre dans sa carapace puis fonce sur l'adversaire et utilise ses griffes pour frapper les ennemis. Quel bonheur de latter cette horrible boule de poil jaune de Pikachu ! Ça va déchirer !

Pikmin

En plein milieu de la conférence de presse de Nintendo, l'imagination fertile et géniale de Miyamoto nous sort Pikmin de son chapeau magique. Sur les écrans géants de la salle, cette bizarrerie fait sensation, comme le reste d'ailleurs ! Avec un concept simpliste de prime abord, ce titre n'est autre qu'un jeu de gestion recherché. Votre petit bonhomme devra diriger des armées de Pikmin de différentes couleurs dans un immense jardin. Un jeu inspiré par Nicolas le jardinier ou par Microcosmos ? Nul ne le sait, mais comme à chaque fois, lorsqu'une nouvelle console débarque sur le devant de la scène, son créateur veut faire une démonstration de sa puissance. Et là encore, Nintendo marque des points !







Bon nombre de vos éléments seront terrassés face à ces créatures démesurées. Ne baissez pas les bras !

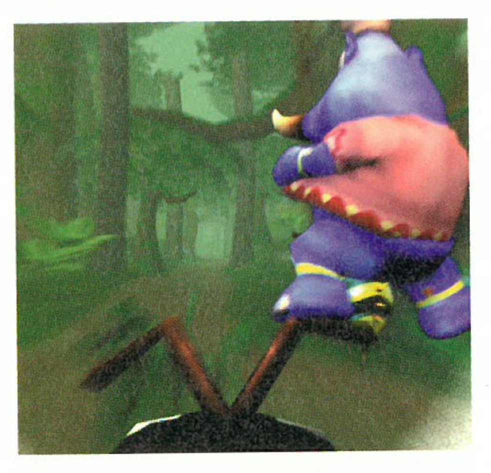
Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Décembre 2001











Donkey Kong Racing

Editeur : Nintendo • Développeur : Rare (Angleterre) • Date de sortie : Fin 2001 ?





Diddy Kong Racing, ça vous dit quelque chose ? C'est l'un des meilleurs jeux de course de la N64. Un des plus énervants aussi (je me souviens avoir piqué des crises mémorables lors de certaines épreuves). Le voir adapté à la sauce GameCube se révèle plus qu'intéressant : c'est carrément génial ! On retrouve Donkey, Diddy et tous les autres dans des courses toujours plus folles, toujours plus endiablées, où les montures peuvent être des rhinocéros, des espadons ou encore des guêpes géantes. Les parcours, bien évidemment, se distinguent par leur variété et leur originalité. Peu de choses ont été montrées concernant ce titre (rien pour ainsi dire, à part une démo des cinématiques), mais on peut s'attendre à un produit certainement très prenant, au gameplay simple et précis, dans la droite lignée de son prédécesseur.







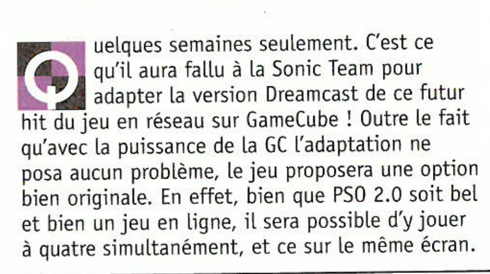
Editeur : Sega • Développeur : Sonic Team (Japon) • Date de sortie : Octobre 2001 (Japon)

Phantasy Star Online 2.0



Le meilleur jeu online actuellement disponible sur une console de salon, directement sur GameCube.

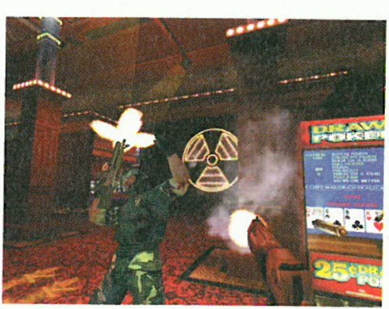

Il n'y a pas beaucoup de différences avec la version Dreamcast, mais vu la beauté de celle-ci, qui s'en plaindra ?

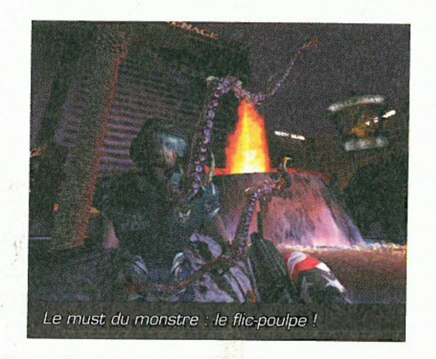


Quelques semaines seulement. C'est ce qu'il aura fallu à la Sonic Team pour adapter la version Dreamcast de ce futur hit du jeu en réseau sur GameCube ! Outre le fait qu'avec la puissance de la GC l'adaptation ne posa aucun problème, le jeu proposera une option bien originale. En effet, bien que PSO 2.0 soit bel et bien un jeu en ligne, il sera possible d'y jouer à quatre simultanément, et ce sur le même écran. Grâce aux quatre ports manettes et à un écran splitté, intelligemment géré, il sera possible de s'échanger des objets entre joueurs sans se connecter au Net. Quant à la réalisation, c'est très similaire à la version Dreamcast, ce qui ne signifie pas que c'est un aveu d'impuissance, loin de là ! C'est plutôt pour assurer une compatibilité d'affichage entre les deux versions. Un grand jeu de plus pour la GameCube, quoi qu'il en soit.



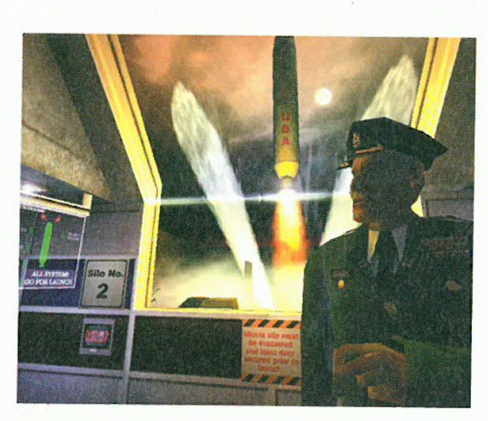


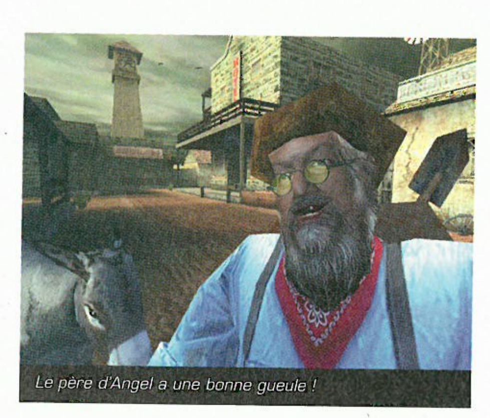



Le must du monstre : le flic-poulpe !

Éditeur : Take 2 Interactive • Développeur : Gathering of Developers (Angleterre) • Date de sortie : Fin 2001

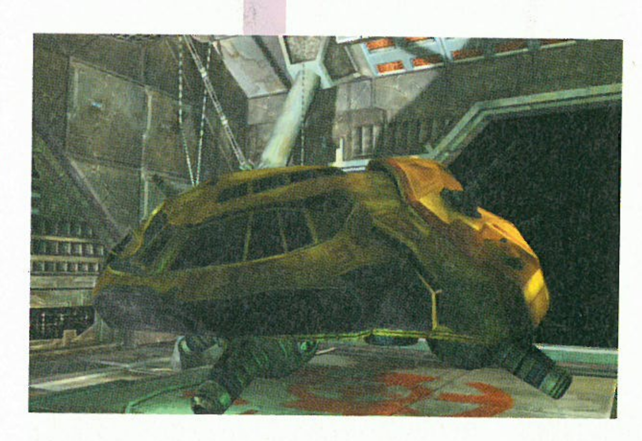
Duke Nukem Forever




Le père d'Angel a une bonne gueule !

Le plus grossier des personnages de jeu vidéo revient encore plus vulgaire et bad que jamais ! Duke Nukem, c'est la crapule au bronzage carotte et à la tignasse blonde qui sent l'ail par les rangers. Avec ce dernier volet du Duc de la destruction, le studio Gathering s'est décarcassé pour nous pondre une œuvre toujours aussi irrévérencieuse que violente. Désormais, l'orientation esthétique se tournera vers des cieux plus réalistes, avec des modélisations 3D complexes ainsi que des textures photo-réalistes. Une chose est sûre : il existera un fossé technologique incommensurable entre le premier épisode et ce nouvel opus. Quant au gameplay, rien n'a hélas encore été dévoilé. On ne sait pas si le soft optera pour de l'action-tactique (très à la mode ces derniers temps) ou tout simplement pour du banal kill-them all. Quoi qu'il en soit, on a vraiment hâte de connaître les nouvelles citations du maître après chaque frag ! Hail to the King, baby !

Metroid Prime

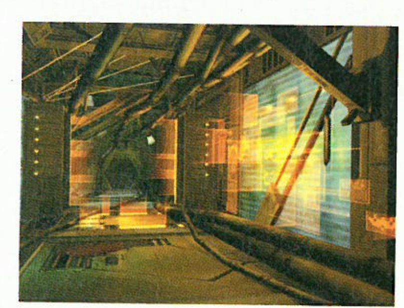


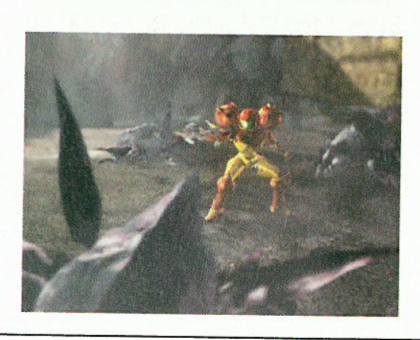


Sûrement l'un des jeux les plus attendus sur GameCube, Metroid Prime ne s'est dévoilé ici que par le biais d'un simple nouveau teaser, qui mélangeait des cinématiques CG et des phases en temps réel... Rhâââ ! C'est vrai que ça avait l'air de tuer la gueule, mais on aurait tellement aimé y jouer pour de vrai !!! Bref, en ce qui concerne le retour de Samus, on n'en sait pas beaucoup plus qu'avant... En attendant le prochain Nintendo Space World (en août), sachez simplement que Nintendo compte bien, comme d'habitude, profiter de la puissance de sa nouvelle console pour nous offrir un sacré spectacle, mais aussi, dans le même temps, conserver une formule qui a fait ses preuves, sans dénaturer le vieux hit. On retrouvera donc tout ce qui a fait le succès de Metroid, avec de très longs niveaux, un rythme de jeu hyper-soutenu, des tonnes d'armes, des boss gigantesques... Le tout remis visuellement au goût du jour, avec bien sûr des nouveautés sympas comme une vue subjective, de nouveaux mouvements, etc. L'attente va être longue !

Éditeur : Nintendo • Développeur : Retro Studios (États-Unis) • Date de sortie : Printemps 2002


Boss gigantesques en perspective !

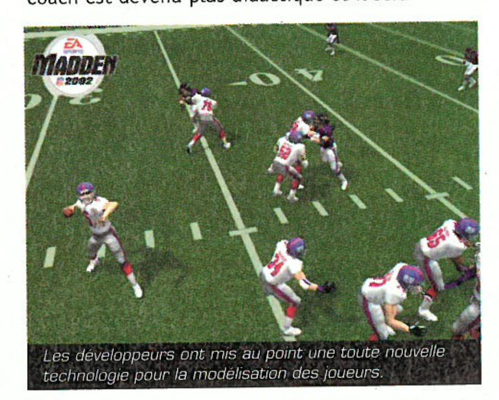






Madden NFL 2002

Cette année, le père Madden sera présent sur trois machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube. Cette dernière version était d'ailleurs la plus réussie graphiquement, le rendu étant effectivement sensiblement moins froid que sur les autres bécanes. Évidemment, cette édition 2002 ne révolutionnera pas le genre.
Pas de gros bouleversement à signaler du côté de la jouabilité : les coups de pied dépendent dorénavant des performances des joueurs, le mode Coach est devenu plus didactique et il sera possible de rejouer une action ratée grâce au mode Mulligan. Du EA Sports dans toute sa splendeur, quoi ! Toutefois, difficile de faire la fine bouche : la motion capture tue littéralement la gueule (plus d'une centaine de mouvements inédits ont été implémentés), tout comme la modélisation des joueurs nettement supérieure à celle de Madden 2001 sur « Pièssetou ». Que demande le peuple : un mode Online pardi, pour affronter le monde entier ! Assurément l'une des productions les plus convaincantes du line-up EA Sports.

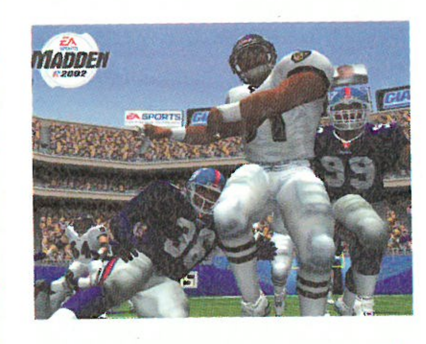


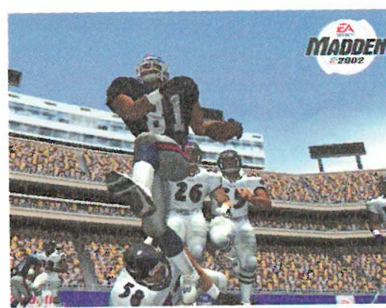
Les développeurs ont mis au point une toute nouvelle technologie pour la modélisation des joueurs.

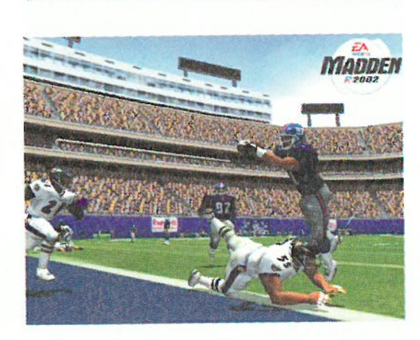


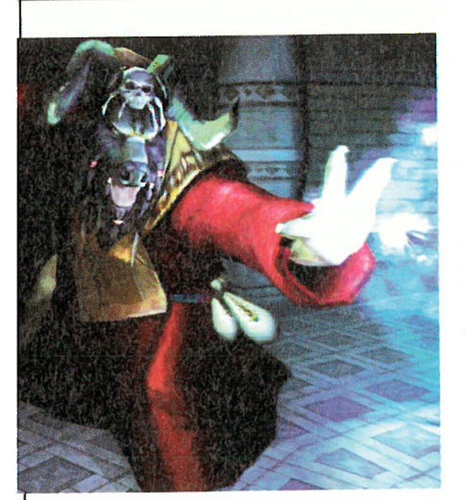
Cette édition 2002 propose une gestion des plaquages et des contacts beaucoup plus aboutie.

Éditeur : EA Sports • Développeur : EA Sports (Canada) • Date de sortie : Automne 2001



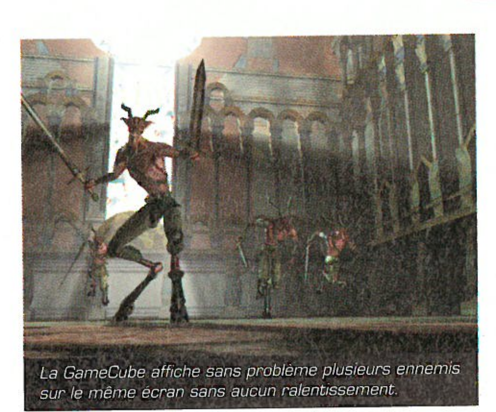


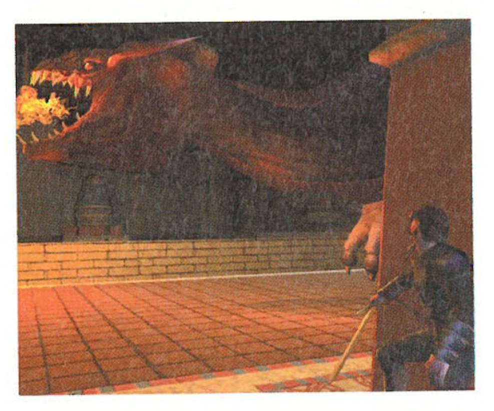


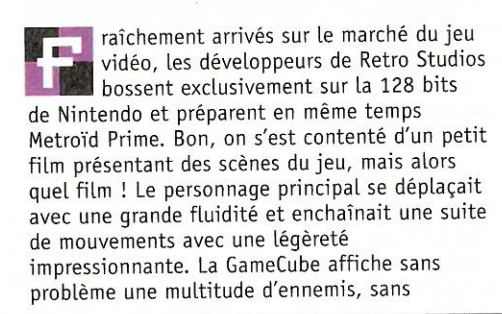


Éditeur : Nintendo • Développeur : Retro Studios (États-Unis) • Date de sortie : Courant 2002

Raven Blade


La GameCube affiche sans problème plusieurs ennemis sur le même écran sans aucun ralentissement.

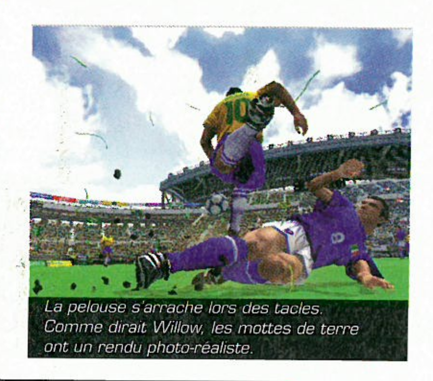



Fraîchement arrivés sur le marché du jeu vidéo, les développeurs de Retro Studios bossent exclusivement sur la 128 bits de Nintendo et préparent en même temps Metroïd Prime. Bon, on s'est contenté d'un petit film présentant des scènes du jeu, mais alors quel film ! Le personnage principal se déplaçait avec une grande fluidité et enchaînait une suite de mouvements avec une légèreté impressionnante. La GameCube affiche sans problème une multitude d'ennemis, sans ralentissement, qui évoluent dans des décors oniriques où déambulent des monstres fantastiques : dragons gigantesques, créatures composées de magma ou des êtres mi-hommes mi-chèvres. Le héros emprunte son allure aux gladiateurs et pourfend ses adversaires avec une énorme épée. Le titre s'oriente plutôt du côté de l'aventure en 3D, et puis c'est à peu près tout ce que l'on sait. Il suffit de contempler les images pour se rendre compte de la qualité visuelle de Raven Blade.

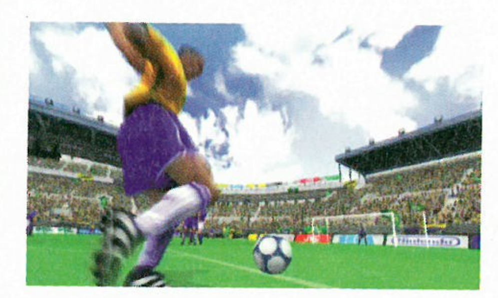




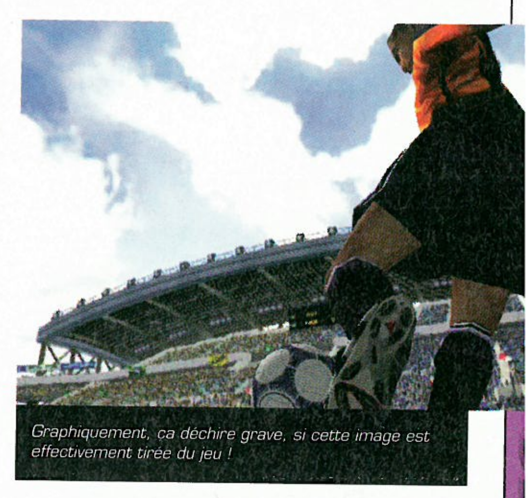



La pelouse s'arrache lors des tacles. Comme dirait Willow, les mottes de terre ont un rendu photo-réaliste.

Editeur : Sega • Développeur : Sega (Japon) • Date de sortie : Fin 2001






Graphiquement, ça déchire grave, si cette image est effectivement tirée du jeu !

Virtua Striker 3

Etant persuadé que vous avez déjà maté les photos et que vous devez probablement être en train d'halluciner, il est de mon devoir de préciser que la démo présentée permettait simplement de changer les angles de caméra. Sinons seuls quelques screenshots ont été distribués gracieusement à la presse. Pas la peine de décrire le moindre pixel, la qualité parle d'elle-même. Le niveau de détails est hallucinant ! En revanche, pour ce qui est du gameplay, comme tous les autres jeux de sport de Sega, il devrait être résolument arcade. Il faut donc s'attendre à des reprises de volée de sauvage, des frappes de mules à gogo et autre bourrinage gratuit. Moi je dis pourquoi pas tant que c'est bien fait. En tout cas, j'espère qu'il sera plus réussi que le deuxième volet qui était vraiment super moyen !

Super Monkey Ball



Ce niveau représente une guitare. Dans cette photo, on peut voir le manche.



Le checkpoint n'est plus très loin.

Et voilà le premier casse-tête pour GameCube. Comme l'indique le titre, on dirige un singe enfermé à l'intérieur d'une sphère transparente. L'objectif est simple, comme dans Marbble Madness, il faut diriger la boule vers un checkpoint en évitant tous les pièges dans un temps limité sans tomber du plateau. Pour cela, on dispose de trois personnages différents. Un mâle, une femelle et un bébé singe qui dispose de caractéristiques et donc d'aptitudes distinctes. En revanche, le pad ne dirige pas la sphère, mais le plateau sur lequel elle se trouve. Cela paraît bizarre, mais l'on s'y fait très rapidement. 3D oblige, les niveaux possèdent des reliefs super prononcés qui pousseront le joueur à affûter son sens de l'équilibre. Des bonus sous forme de bananes sont aussi dispersés un peu partout pour augmenter l'intérêt du jeu. Évidemment, on dispose aussi d'un mode Versus où le but reste le même mais en allant plus vite que le concurrent. Le genre de truc qui peut être bien fun entre potes.

Editeur : Sega • Développeur : Sega (Japon) • Date de sortie : Automne 2001







Et aussi...

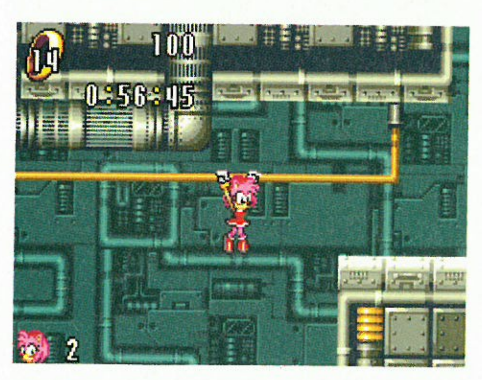
Sonic Advance

Éditeur : Sega
Développeur : Sonic Team (Japon)
Date de sortie : Courant 2001



Même dans nos rêves les plus fous, on n'aurait jamais osé penser à un Sonic sur Game Boy. Et pourtant... Sega développeur, voilà Sonic sur la dernière portable de Nintendo. Pour le plus grand bonheur des fans du hérisson, Sega met au point un Sonic, qui, contrairement au Mario sorti avec la console, ne sera pas une adaptation mais un jeu à part entière. Développé en 2D, on assiste à un retour aux sources de la Megadrive. Pourtant, on remarque quelques détails sympas telle la possibilité de grinder sur certaines surfaces comme dans la toute dernière mouture DC. Par ailleurs, en plus de Sonic, Amy et Tails seront jouables. Le top du top de l'animation sur portable, ça promet !





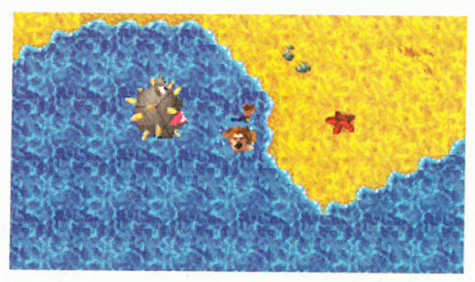
Banjo-Kazooie Grunty's Revenge

Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare (Angleterre)
Date de sortie : Courant 2001





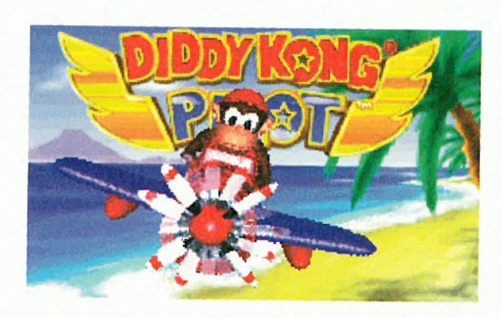
Banjo-Kazooie débarque sur Game Boy Advance et va faire très mal. Dans ce jeu d'aventure qui use d'une représentation de haut à la Zelda, vous vivrez une épopée alternative dérivée de la mouture N64 ! Découvrez ce qu'aurait donné l'univers de BK si les plans de l'infâme Gruntilda n'avaient pas été déjoués par vos soins ! Avec son intrigue digne de la Quatrième Dimension, le soft propose en sus une réalisation exemplaire ainsi que des tas de revirements de situations ! Bref, l'aventure ne sera pas forcément synonyme de preux chevaliers et de princesses à délivrer ! Qu'on se le dise !





Diddy Kong Pilot

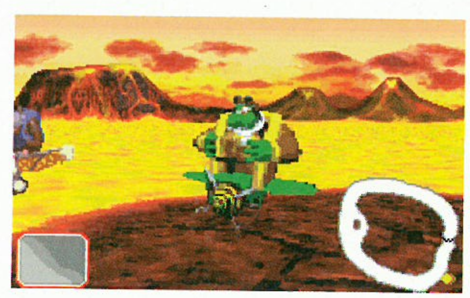
Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare (Angleterre)
Date de sortie : Courant 2001



Plus que jamais la firme Rare va nous prouver sa supériorité en matière de maîtrise de programmation grâce à son Diddy Kong Pilot. Vous disposerez de sept personnages, issus de l'univers tropical de DK, qui s'affronteront dans des courses d'avions en mode 7. À l'instar de Mario Kart, vous utiliserez des bonus pour ralentir vos adversaires et bénéficierez de toute une tripotée d'options de jeu hétéroclites pour diversifier vos occupations. Graphiquement impressionnant, Rare arborera une fois de plus l'esthétisme photo-réaliste qui lui avait tant fait honneur par le passé dans ses précédentes productions. Une future réussite qui nous en mettra encore plein la vue !







Et aussi...

Breath of Fire

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : Juillet 2001 (Japon)

Le premier RPG de Capcom sur Super Famicom revient dans une version Game Boy Advance, ce qui n'est pas très surprenant vu la similitude des capacités de chacune de ces bécanes. Ça ne surprendra personne, le jeu est plus beau dans cette livrée que sur l'ancienne version made in Snes ! D'ailleurs, outre des graphismes revus à la hausse d'un point de vue qualitatif, c'est aussi le système de jeu tout entier qui a subi un changement radical. En effet, portable oblige, on aura enfin la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment de la partie ! Plutôt pratique lorsqu'en métro vous arrivez à votre destination. Agréable et plutôt aisé à prendre en main, Breath of Fire sur GBA sera l'occasion de faire, ou refaire pour certains, un des meilleurs RPG de la Super Nintendo !







Spyro : Season of Ice

Éditeur : Universal Interactive Studios
Développeur : Digital Eclipse Software (Canada)
Date de sortie : Novembre 2001





Spyro, le petit dragon dont les aventures étaient jusqu'alors exclusivement réservées à la PSone, débarque sur la console chouchoutée du moment : la Game Boy Advance ! Au programme, une longue aventure qui s'étalera sur 30 niveaux plutôt variés. On retrouve les mêmes mécaniques de jeu qu'avant, mais cette fois avec une vue isométrique. On nous promet également une interaction avec de nouveaux personnages, mais aussi des phases de jeu variées comme des courses, etc. Nous avons eu le temps d'y jouer quelques minutes et nos premières impressions sont plutôt bonnes, même si le jeu ne nous a pas autant mis sur le cul que Tony Hawk 2 ou Rayman Advance...



Sabrewulf

Éditeur : Nintendo
Développeur : Rare (Angleterre)
Date de sortie : Courant 2001



Sabrewulf est le titre-surprise que Rare a présenté lors de cet E3. Pour l'instant, aucun supplément d'information ne nous a été livré par le développeur britannique, mis à part les clichés que vous avez sous les « ieuzes ». Dès lors, notre imagination peut commencer à créer les idées les plus folles : peut-être serait-ce un jeu d'aventure à la Zelda, avec comme héros un scientifique... Ou encore un soft de réflexion qui se déroulerait en milieu extérieur, à la Bomberman... Et pourquoi pas un titre d'action-tactique à la Rogue Spear, avec un SWAT déguisé en vieux bonhomme... Mmmmhhh... on peut continuer comme ça des lignes durant...





ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE GAME'S

PLAYSTATION

S ONE 790 F
100 F de bon d'achat
RECOMMANDER DES MAINTENANT
N CADEAU VOUS SERA OFFERT.
bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir
achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	299 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
VIRTUAL GUN	199 F
CABLE DE LIAISON	99 F
SKATESTATION	499 F
MEUBLE BOIS + TIROIR	160 F
VOLANT DOUBLE FORCE	199 F
VOLANT MC 2	399 F

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE 5 INCHES 990 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

)2 DALMATIENS	299 F
CTION MAN 2	199 F
LIEN RESSURECTION	369 F
LONE IN THE DARK IV	299 F
LACK AND WHITE	349 F
UGS BUNNY & TAZMANIA	199 F
12 - FINAL RESISTANCE	299 F
HAMPIONSHIP SURFER	219 F
ANCING STAGE EUROMIX	299 F
ESTRUCTION DERBY RAW	299 F
IGIMON WORLD	349 F
INO CRISIS 2	299 F
INOSAURE	299 F
ISNEY'S KUZCO	299 F
RAGON BALL FINAL BOUT	249 F
RIVER 2	299 F
RGHEIZ	249 F
UROPEAN SUPER LEAGUE	349 F
VIL DEAD	299 F
EAR EFFECT 2	299 F
FA 2001	369 F
GHTING FORCE 2	249 F
NAL FANTASY IX	399 F
FISHERMONS BAIT 3	299 F
FORMULA 2001	299 F
GRIND SESSION	249 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS2	169 F
GUY ROUX MANAGER 2001	219 F
ISS PRO EVOLUTION 2	349 F
ISS 2000	249 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	299 F
JOHN MADDEN 2001	349 F
LA SELECTION DES CHAMPIONS	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LEGEND OF DRAGON	369 F
LE ROI LION 2	299 F
LOONEY TUNES : une faim de loup	299 F
MATT HOFFMAN PRO BMX	299 F
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE	369 F
MOTO RACER WORLD TOUR	249 F
MTV BMX EXTREME	299 F
NBA 2001	349 F
NHL 2001	349 F
POINT BLANK 3	299 F
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	299 F
RAYMAN 2	299 F
RONIN BLADE	249 F
ROGUE SPEAR	219 F
ROLAND GARROS 2001	249 F
ROSWELL	219 F
SHERIF FAIS MOI PEUR 2	219 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	219 F
SUPER CROSS 2001	299 F
THE SIMPSONS	229 F
TIGER PGA TOUR 2001	349 F
TINY TANK	249 F
TIME CRISIS 2 + GUN	349 F
TOMB RAIDER 5	249 F
TOM ET JERRY SAUVE QUI PEUT	299 F
TOY STORY RACER	299 F
TRACK'N FIELD 2	299 F
UEFA 2000	299 F
VAMPIRE HUNTER D	249 F
WAR OF THE WORLD	269 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	249 F
WCW BACK STAGE ASSAULT	299 F
WILD ARMS	199 F
WORLD'S SCARIEST	199 F

PROMO PSX

4X4 WORLD TROPHY	99 F
AIR COMBAT plat.	169 F
ALLADIN	149 F
BALLISTIC	99 F
BATMAN RETURN OF JOKER	199 F
CASPER VOYAGE AUTOUR DU MONDE	169 F
CENTIPEDE	149 F
COLIN McRAE RALLY	99 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
CRASH BANDICOOT 3	169 F
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	169 F
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	169 F
COMPIL 20 JEUX	199 F
COUPE DU MONDE 98	99 F
DE SANG FROID	199 F
DRIVER plat.	169 F
FIFA 98	99 F
FIFA 2000 PLATINIUM	169 F
FINAL FANTASY VIII	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	129 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORMULA ONE 2000	169 F
FORSAKEN	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRAN TURISMO 2	169 F
HUGO 2	169 F
INFESTATION	169 F
JADE COCOON	99 F
JONAH LOMU RUGBY	169 F
LEDERMAN EQUITATION	119 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDAL OF HONOR	169 F
MEDIEVIL	129 F
METAL GEAR + MISSIONS	129 F
MICKEY	149 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2 CLASSICS	99 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
RAZMOKETS A PARIS	169 F
RESIDENT EVIL BUDGET	99 F
SHERIFF FAIS MOI PEUR	99 F
SPEED FREAKS	99 F
SPIDERMAN platinium	169 F
SPIN JAM	169 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	99 F
TARZAN	169 F
THEME PARK CLASSICS	99 F
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	169 F
TOMB RAIDER 1 + 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMB RAIDER 4	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	169 F
TOY STORY 2	169 F
TUNEL B1	99 F
URBAN CHAOS	99 F
V-RALLY	99 F
V-RALLY 2	99 F
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	99 F

ındez plus facilement sur :
:://www.games.fr

PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT	79 F
CARD SHARK	79 F
CHECK MATE	79 F
CHEESMASTER 2	79 F
CHRIS KAMARA STREET	79 F
GUBBLE	79 F
IRON BLOOD	79 F
JET RACER	79 F
KART CHALLENGE	79 F
KING OF BOWLING 2	79 F
LAS VEGAS CASINO	79 F
MONACO GP2	79 F
PINBALL POWER	79 F
REVOLUTION X	79 F
SKI AIR MIX	79 F
STARS WEEP	79 F
SUPER BIKE SPORTS	79 F

DREAMCAST

SOLE + CHUCHU ROCKET 999 F
ACTION REPLAY PRO CDX 349 F

CLAVIER	99 F
FORCE PACK MC	99 F
MEMORY CARD MAD CATZ	99 F
JOYSTICK ARCADE	399 F
GUN (MC)	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE (MC)	179 F
RALLONGE MANETTE	89 F
VMS	99 F
SOURIS	179 F
VIBREUR	199 F
VOLANT MC 2	549 F

WHEELERS	299 F
DALMATIENS	369 F
4 EVOLUTION	299 F
ONE IN THE DARK IV	369 F
MY MEN SARGES HEROES	369 F
NFIDENAL MISSION	299 F
YTONA USA	299 F
OSAURE	199 F
CATI WORLD	299 F
V HARDCORE REVOLUTION	249 F
RACING CHAMPIONSHIP	169 F
HING BASS + CANNE	299 F
ANDIA 2	369 F
F LIFE	299 F
RVEL VS CAPCOM	299 F
HOOPZ	349 F
HTMARE CREATURE 2	299 F
NTASY STAR ON LINE	369 F
) 2	199 F
AL SCHOOL 2	369 F
GUE SPEAR RAINBOW 6	349 F
SKIES OF ARCADIA	299 F
SNOW CROSS RACING CHAMP	349 F
SONIC ADVENTURE 2	299 F
SONIC SHUFLE	369 F
SPACE RACER	299 F
SPIDERMAN	299 F
STAR WARS Ep1 JEDI BATTLES	199 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	249 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	299 F
STUPID INVADERS	199 F
SURF ROCKER RACER	349 F
TAXI 2	299 F
THE GRINCH	299 F
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	299 F
TOURNAMENT	369 F
UEFA STRIKER	299 F
WORLD WIDE SOCCER 2001	369 F
WORMS WORLD PARTY	369 F

PROMOTION

ARMY MEN SARGES HEROES	99 F
CHICKEN RUN	149 F
DAVE MIRRA	99 F
DISNEY MAGICAL RACING	169 F
FERRARI 355 CHALLENGE	99 F
JET SET RADIQ	199 F
MSR	199 F
MAKEN X	99 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	199 F
NOMAD SOUL	99 F
QUAKE 3 ARENA	199 F
RAYMAN 2	199 F
READY 2 RUMBLE 2	99 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	149 F
SEGA RALLY 2	99 F
SNOW SURFERS	99 F
STAR LANCER	199 F
SYDNEY 2000	199 F
TIME STALKERS	99 F
TOY RACER	69 F
UEFA DREAM SOCCER	99 F
VIRTUA ATHLETE	99 F
VIRTUA TENNIS	199 F
WWF ROYAL RUMBLE	199 F

GAME BOY ADVANCE

CONSOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE

790 FRS

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	79 F
CHARGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	129 F
ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	99 F
CABLE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	59 F
CABLE LINK 4 PLAYERS	79 F
LOUPE AVEC LUMIÈRE	49 F
POCHETTE DE TRANSPORT	39 F
PACK DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	29 F
PACK GBA 7 ÉLÉMENTS	199 F
MINI LIGHT	49 F
LINK	N.C.
COQUE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	29 F
RADIO FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
AMPLIFICATEUR STÉRÉO	49 F
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 100	59 F
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 200	59 F
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 300	79 F
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 600	99 F
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 2000	149 F

JEUX

ARMY MEN ADVANCE
CASTLEVANIA
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
KONAMI KRAZY RACERS
KURUKURU KURURIN
PINOBEE
RAYMAN ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE
TONY HAWK PRO SKATER 2
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

Commandez plus facilemen
http://www.game

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 100 F DE BON D'ACHAT* 2790 FRS
*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

EVOLUTION	399 F
STAR BASEBALL 2002	399 F
JA AQUA WATRIX 2	299 F
MY MEN AIR ATTACK 2	399 F
MY MEN SARGES HEROS 2	399 F
MY MEN GREEN ROGUE	399 F
DE	429 F
ZY TAXI	399 F
AD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
NEY'S DINOSAURE	399 F
VING EMOTION TYRES	429 F
SPORTS RUGBY	429 F
IEMERAL FANTASIA	429 F
N NHL HOCKEY NIGHT	429 F
EXTERMINATION	399 F
FIFA 2001	449 F
FUR FIGHTERS	349 F
FORMULA 2001	399 F
GAUNTLET DARK LEGACY	399 F
GIFT	399 F
GRADUIS 3&4	399 F
GRAN TOURISMO 3	N.C.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	429 F
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	399 F
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	399 F
KENGO	399 F
KO KING 2001	429 F
KURI KURI MIX	399 F
LE MANS	429 F
MDK 2 ARMAGEDDON	429 F
MONKEY ISLAND 4	399 F
MOTO GP	399 F
MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
PARIS DAKAR	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RING OF RED	429 F
RUMBLE RACING	429 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SILENT SCOPE 2	399 F
SKY ODYSSEY	399 F
SMUGGLERS RUN	199 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
STUNT GP	429 F
ST SUPER BOMBAD RACING	399 F
SUMMONER	399 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	399 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOKYO X-TREME RACING	399 F
UEFA CHALLENGE	429 F
UNREAL TOURNAMENT	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WDL THUNDER TANKS	399 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	399 F

ACTION REPLAY
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR
MEUBLE DE RANGEMENT
CARTE MEMOIRE 8 MEG
MANETTE
MANETTE VIBRANT COLORIS MC
(MANETTE PSX COMPATIBLE
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICA
PRISE PERITEL RGB 1/2
VOLANT MC 2
TELECOMMANDE DVD
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD
(magnétoscope; télévisi
X PORT

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S

REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S

NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES
LENS 03 21 70
AMIENS 03 22 91
REIMS 03 26 88
MONTPELLIER 04 67 64
VAL THOIRY 04 50 20

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :............ Prénom :............
N° Client(si déjà client):............ Age : .... Ans Téléphone :............
Adresse :............
Code Postal:............ Ville:............ Signature:

de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

le paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ / __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE TES COMMANDES S LE 3615 ESPACE ET 3615 GAMESJE
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISS



Et aussi...

Super Street Fighter Turbo Revival

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : Courant 2001

Street Fighter n'est plus un titre à présenter ! Le jeu de baston-culte va débarquer sur la nouvelle portable de Nintendo avec au casting pas moins de 16 personnages ! On retrouvera entre autres Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Honda, Guile, Balrog, Sagat, Hawk, Cammy, Fei Long… soit toute une panoplie de combattants mythiques ! Aussi détaillé graphiquement que la mouture Super Nintendo, le soft pourra se pratiquer à deux via le câble Link. L'interface se verra constituée d'une jauge de « Super », vous permettant de déclencher des combos à l'occasion. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a été annoncée mais une chose est certaine : il fera à coup sûr un carton commercial auprès des férus de la série !



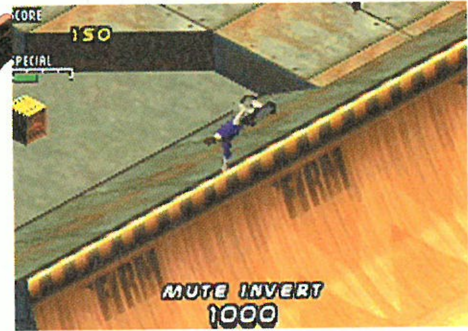




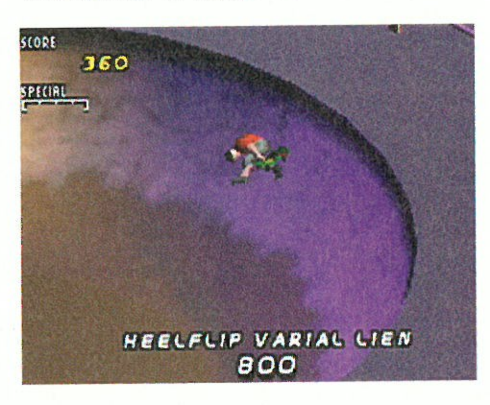
Tony Hawk's Pro Skater 2

Éditeur : Activision
Développeur : Vicarious Vision (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2001



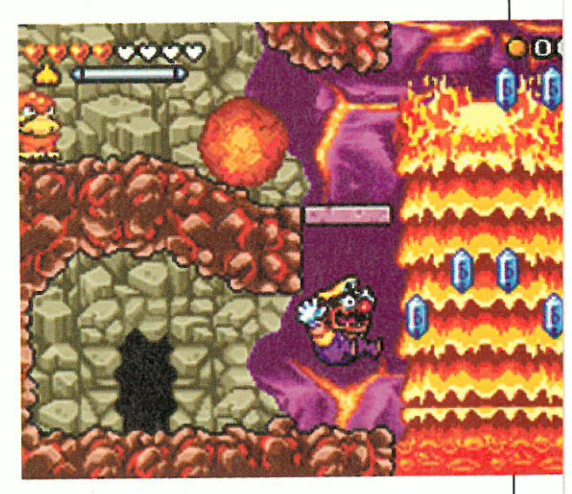


Tony Hawk's Pro Skater 2 est LE jeu le plus impressionnant techniquement que nous ayons pu voir tourner sur la GBA ! Ne vous fiez pas à la petite représentation en 3D isométrique des clichés, nous vous garantissons que les skaters (constitués de 300 polygones !) jouissent de mouvements tout bonnement hallucinants ! Il faut le voir pour le croire ! Les animations sont très réalistes et permettent tout un tas de figures démentielles avec des zooms à la clé pour illustrer les meilleurs tricks ! En outre, les éléments en premier plan passent automatiquement en transparence pour une parfaite jouabilité ! Willow se voit déjà en train d'y jouer de façon nonchalante, tel un surfeur du dimanche !



Warioland 4

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : Courant 2001



Le double de Dany de Vito version trash revient et il est très en colère ! L'ennemi juré de Mario va connaître de nouvelles péripéties plus colorées que jamais avec comme moteur central toujours la recherche de l'enrichissement matériel. Un très joli soft de plate-forme qui nous offrira encore tout un panel de passages secrets et de transformations loufoques. Contrairement au très gentillet Mario, Wario se verra doté d'expressions faciales amusantes et d'animations hystériques. Encore un titre qui nous fera patienter avant la sortie de l'extraordinaire Super Mario World !







RELOOK ton PORTABLE

et celui de tes ami(e)s en composant le : c'est simple, rapide ET ... super fun

08.92.68.76.7

1 Compose le **08.92.68.76.75** à partir de n'importe quel téléphone

2 Choisis le code logo ou sonnerie (par exemple pour [logo] le code est 10850)

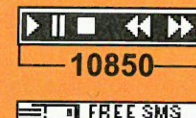
3 Entre ton n° de portable ou celui d'un cop ou d'une la copine si c'est pour une surpr

4 Après quelques secondes, le logo ou la sonnerie est sur le portable indiqué

Le TOP Logos

PERSONNALISE ton portable

INFO

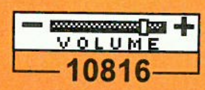












FREE SMS RECEIVED — 10825







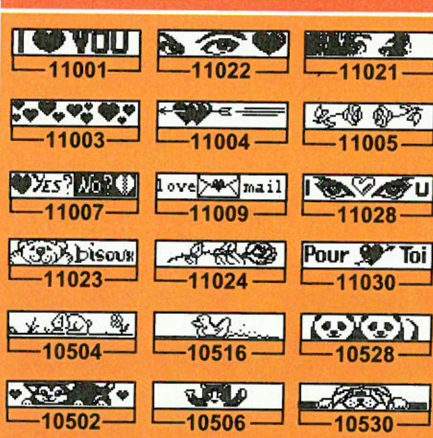




FUN



LOVE



SPORT & EROS

11502	11501	11522
ON EST LES CHAMPIONS 11505	11508	J'♥ 11503
11520	Tennis 11515	10624
11802	11809	10111
10101	10102	10103
10110	10118	I ♥ 10117

Les Logos sont compatibles avec les NOKIA : nk42,nk702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110i, 8210, 250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i,9110

Le TOP Sonneries

Fais VIBRER ton portable

One more time 20504	James Bond thème 21401	7 days 20519
Angela 20508	Mission Impossible 21408	I will survive 21605
Saturday Nights Fever 21603	Sex in the city 21416	Suprême 20515
Wassup 20516	Amicalement votre 21414	It wasn't me 20509
Lolita 20518	Albator 21402	Happy Birthday 21702
Elle te rends dingue 20501	I feel good 21804	We are the champions 21704

ECOUTE ET CHOISIS DES CENTAINES D'AUTRES SONNERIES AU 08 92 68 76 75

Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA : nk42,nk702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110i, 8210, 250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i,9110, ainsi qu'avec les Sagem MC 932, C 939, MC 950, MC 959 et MC 9500

ET RETROUVE NOUS SUR WWW.MOBIFUN.NET

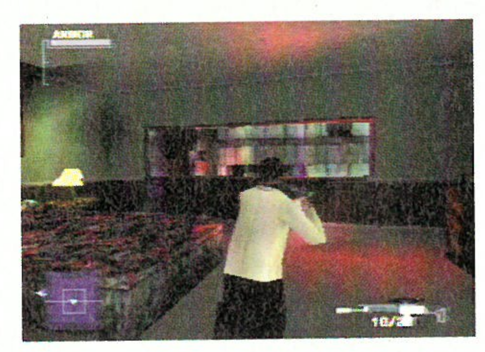
Et aussi...

Syphon Filter 3

Editeur : Sony C.E.E.
Développeur : Sony C.E.A. (États-Unis)
Date de sortie : Hiver 2001

Au milieu des milliards de jeux tournant sur des consoles nouvelle génération, on pouvait voir ce qui sera sans aucun doute une des dernières grandes productions sur PSone. Dans ce troisième volet du « Filtre Siphonné », on retrouve Gabriel Logan et Lian Xing au beau milieu d'une confrontation contre l'Agence liée au virus du Syphon Filter. Au programme, on aura droit à une I.A. améliorée, de nouvelles armes et gadgets ainsi qu'à une multitude d'ennemis. On apprécie l'introduction de mini-jeux qui consistent en diverses missions d'infiltration, d'évasion, d'assassinat et autres. Enfin, le jeu nous baladera aux quatre coins du monde, de l'Italie à la chambre du Sénat américain. En clair, ça reste un vrai bon trip ! Heureusement que certains développeurs pensent encore aux millions d'acheteurs de PSone...

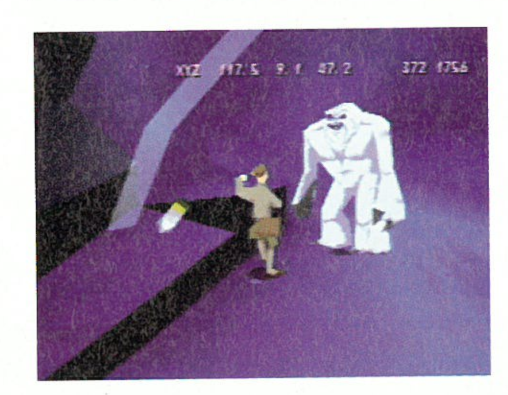




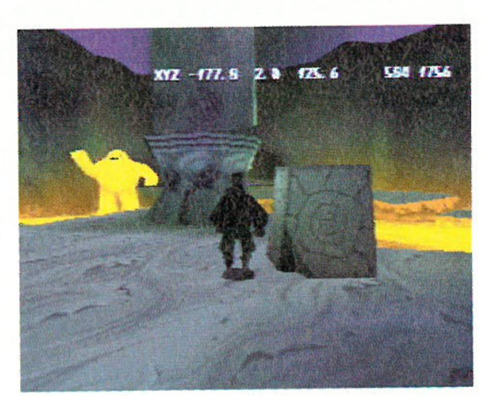


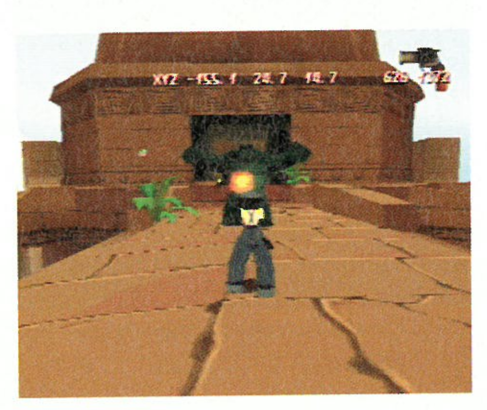
Atlantis : The Lost Empire

Editeur : Disney Interactive
Développeur : Eurocom (Angleterre)
Date de sortie : Septembre 2001



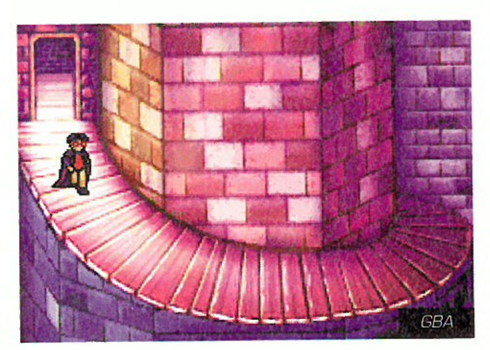
Tiré du dernier long métrage de Disney, Atlantis est un jeu d'action/plate-forme en 3D dans lequel vous incarnez Milo, un cartographe dont la mission consiste, vous l'aurez deviné, à retrouver la fabuleuse cité perdue. Vous serez accompagné de quatre autres experts, et pourrez utiliser l'un d'entre eux à votre guise suivant ses capacités et les problèmes qui se posent à vous. Différents véhicules et gadgets seront disponibles, et le titre devrait compter une douzaine de niveaux. Atlantis arrivera en septembre, à l'occasion de la sortie européenne du film, histoire de faire d'une pierre deux coups.





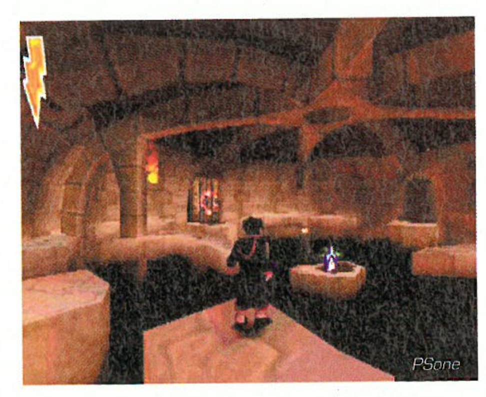
Harry Potter à l'École des Sorciers

Editeur : Electronic Arts
Développeur : Argonaut (Angleterre) / KnowWonder (E.U.)
Date de sortie : Automne 2001


GBA



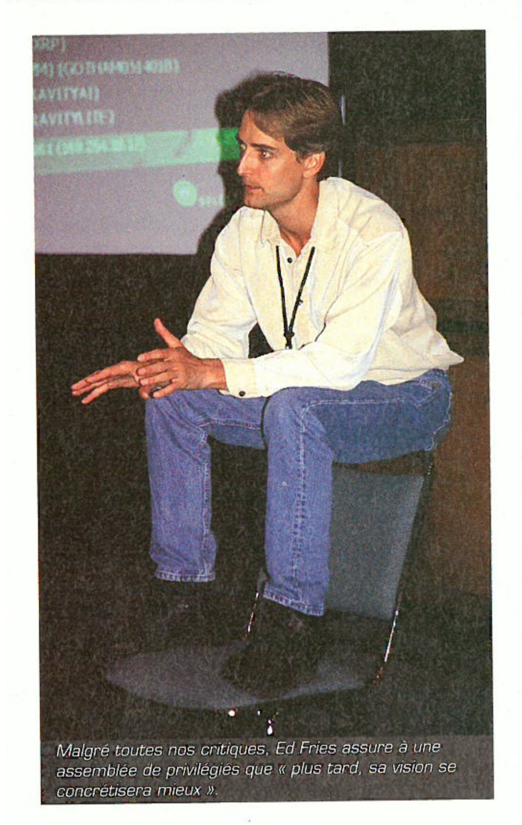
Prenez un p'tit mioche binoclard, collez-lui des pouvoirs magiques, plongez-le dans des aventures pleines de preux sentiments, essorez le tout et vous obtenez Harry Potter, le roman-culte de tous les enfants ! La série fait un carton planétaire, la sortie de chaque nouveau bouquin provoque des émeutes et Electronic Arts se charge de l'adaptation en jeu des périples de l'apprenti magicien ! Z'ont vraiment le nez creux chez EA, y a pas à dire... Bon, sorti de là, ce Harry Potter à l'École des Sorciers, prévu sur PSone, GBC et GBA, est un jeu de plate-forme et d'aventure tout mignon, pétri de principes romanesques et au gameplay adapté aux petites mimines des chérubins. Sachant cela, autant dire qu'on n'est pas dans la cible...


PSone



CHRONOPOST 24 Heures !
IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Interne
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
ENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.f
DREAMCAST "News"
Des Tonnes de titres sont disponibles !!
port Jam - Soldier Of Fortune - Spiderman - Bio Hazard Code Veronica -
Daytona 2001 - Prismaticalization - Rune Caster - Unreal Tournament -
Fighting Vipers 2 - Illbleed - Carrier - Undercover -
SNK vs CAPCOM Millenium Fight 2000 Pro - Eldorado Gate Vol. 5 -
st Blade 2 - Sakura Wars 3 - Mars Matrix - Sonic 2 - Vampire Chronicles
Dancing Blade - Sega G+G+G+ - Love Hina - Phantasy Star 2 - Etc...
Retrouvez de nombreuses promotions sur le
www.gamestation.fr UNIQUEMENT
Du côté de la PS2 !
379 F
379 F
379 F
399 F
Attention !
Pour l'achat du jeu
EXTERMINATION
guide stratégique officiel offert !!
EXCLUSIF !
Pour l'achat du jeu
GRAN TURISMO 3
un cable S-VHS offert !(valeur 199 F)
Endonesya
Bloody Roar 3
Bust A Move 2
Klonoa 2
De nombreux titres déjà disponibles...
Choro Q, Sidewinder, Seven 7, American Arcade, Cool Boarders, Bio Hazard Code Veronica, Victorious Boxer, Crew Runcer, Missing Blue, Lake Master X, Vivo Saru 2001, WTA Tour Tennis etc...
LA DÉFERLANTE
GAME BOY ADVA
349 F
De nombreux titres dispo
dès la sortie !!!
Appelez-nous ou
www.gamestation.f
GAME BOY ADVANCE
790 F
ACCESSOIRES
le Link PS2 199,00 F
écommande Hais PS2 129,00 F
écommande JOYTECH PS2 99,00 F
l Shock 2 Officielle PS2 199,00 F
te Mémoire 2 Officielle PS2 299,00 F
sentoir Vertical/Horizontal PS2 99,00 F
le S-Vidéo PS2 199,00 F
titap Officiel PS2 349,00 F
titap Non officiel PS2 249,00 F
REME PAD PS2 149,00 F
nory Card officielle PS ONE PSX 99,00 F
nory Card couleur PSX 59,00 F
l Shock officielle PS ONE PSX 199,00 F
l Shock Controller couleur PSX 129,00 F
simple (4 couleurs dispos) PSX 49,00 F
Ascii (fonction vibrante intégrée) DC 349,00 F
ther V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
Peritel + fiches RCA + adapt. GUNCON PSX 49,00 F
le Link DC 249,00 F
le Peritel RGB + audios DC 69,00 F
le S-VHS DC 149,00 F
ris DC 299,00 F
nory Card 2 Mégas DC 149,00 F
N XGEAR DC 299,00 F
on Replay CD version PSX 149,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !!
www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85
Fax : 01 42 45 66 66
Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal :
Tel :
TITRES
CONSOLES
QTÉ
PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F





Malgré toutes nos critiques, Ed Fries assure à une assemblée de privilégiés que « plus tard, sa vision se concrétisera mieux ».



Le reste du stand aura drainé pas mal de monde, présentant Munch, Amped, Cel Damage, Project Gotham Racing ou encore Blood Wake.

Des trois conférences qui ont eu lieu cette année, celle de Microsoft fut sans doute la plus « ratée ». Dommage, l'impression laissée aura fait baisser l'enthousiasme de certains. À tort.

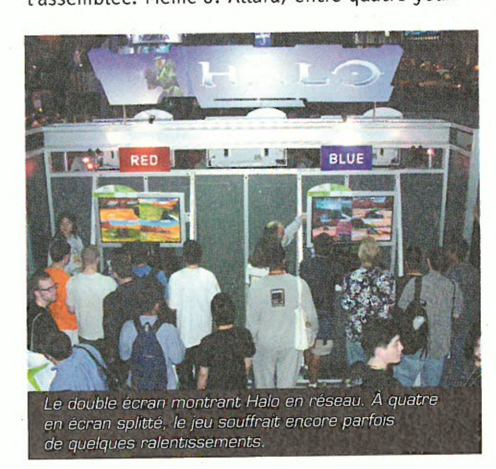
Mieux vaut ne pas s'y fier...

Microsoft

Être le premier à faire le grand saut n'est jamais très facile. C'est pourtant ce qu'aura dû faire cette année Microsoft, puisque c'est à 9 heures du matin qu'ils ont ouvert le bal des conférences de presse, précédant Nintendo et Sony. De notre côté, contre toute attente, le réveil fut facile... tant nous attendions énormément de cette première journée au cœur de l'événement le plus important de l'année. Si, effectivement, cette conférence Xbox et l'expo en général n'ont pas été des plus époustouflantes pour la firme de Redmond, il ne faut pas pour autant casser de la Xbox à tout va, comme ne manqueront pas de le faire certains ignorants. Ce genre d'attitude rétrograde a déjà tué la Dreamcast... Cessez le feu !

LA CONFÉRENCE

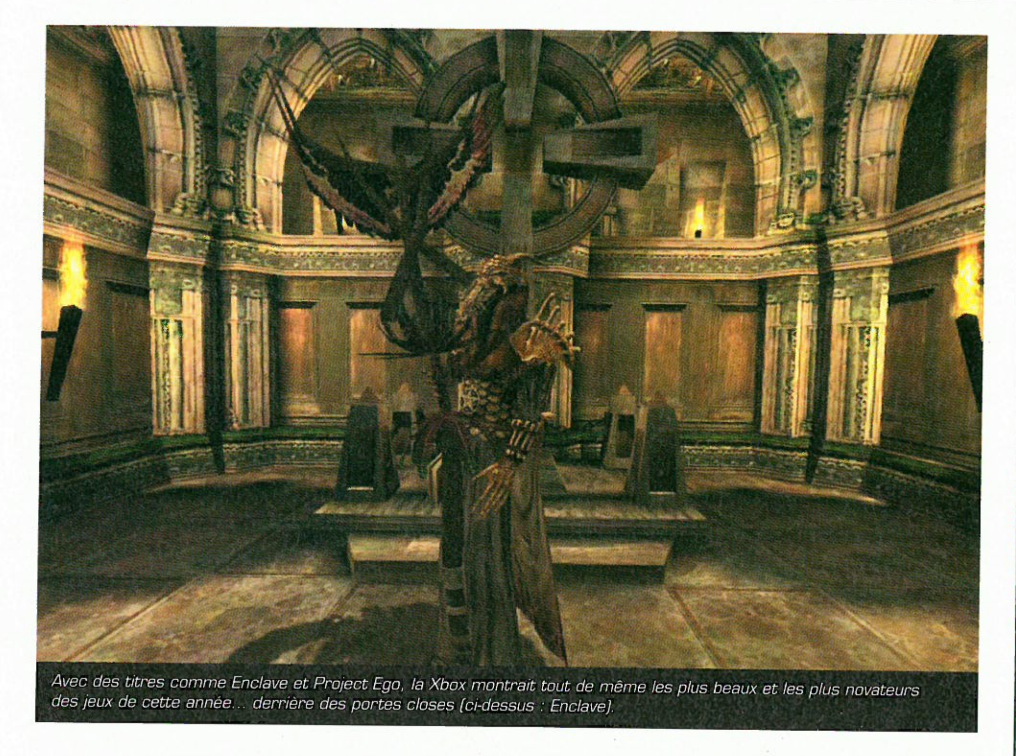
Les conférences précédant le salon ont une importance capitale autant pour la presse internationale que pour les constructeurs. Elles sont l'expression de ce que ces derniers veulent faire, le moment pour eux de donner leur point de vue et de convaincre leur audience. Depuis l'annonce de la Xbox, Microsoft navigue en eau trouble. Le marché est nouveau pour eux, (très) nombreux sont ceux qui les attendent au tournant, et la concurrence ne fait pas de cadeau... D'autant qu'elle est, plus que jamais, très rude. Du coup, pour le géant du logiciel, le choix du ton fut simple : il fallait impressionner. Ce fut malheureusement un échec relatif, puisque côté jeux, rien de nouveau et de réellement excitant ne fut présenté pendant la conférence. Ajoutant à cela la tension palpable dans la voix de Robbie Bach, et quelques problèmes techniques particulièrement mal venus, et tout le sel de ce genre de présentation s'évapore vite pour l'assemblée. Même J. Allard, entre quatre yeux et interrogé sur le sujet, avoue : « Oui, nous n'avons pas été brillants »...
Pourtant, avec le recul, il y avait beaucoup de choses intéressantes. Elles étaient juste mal présentées, sans doute. Côté chiffres, on apprend enfin le prix de commercialisation de la bête aux États-Unis. Ce sera donc 299 $ (environ 2 300 F), avec une sortie prévue pour le 8 novembre, et le lancement de 600 000 à 800 000 machines en « day one ». On s'y attendait, la Xbox sera une console plutôt chère... d'autant que la GameCube, elle, ne le



Le double écran montrant Halo en réseau. À quatre en écran splitté, le jeu souffrait encore parfois de quelques ralentissements.



sera pas (elle est annoncée à 199 $). Alors, qu'est-ce qu'on nous vend pour ce prix-là ? D'une part, plus de 80 jeux exclusifs. Dans le tas, furent montrés les éternels Halo et Munch's Oddysee, mais aussi Dead or Alive 3, plus impressionnant que jamais ! Également mis en avant : Mad Dash, de Crystal Dynamics, techniquement bluffant, ainsi que des titres moins alléchants, comme Pirates d'Electronic Arts, plutôt laid et peu avancé... Entre autres annonces, on a eu droit également à un speech de Spielberg sur l'adaptation Xbox exclusive de son prochain film *A.I.*, ou encore aux licences Bruce Lee ou Shrek. Le département R&D de Capcom, représenté par Yoshiki Okamoto, annonce Dino Crisis 3, Onimusha redesigné, et un autre titre au nom temporaire : Brain Box. Sega annonce pour sa part Crazy Taxi Next et House of the Dead 3, toujours en exclusivité sur Xbox. Le grand absent : Malice.
Dieu sait pourquoi.
Une partie de la conférence fut aussi dédiée à la politique online de Microsoft, avec près de 27 partenaires signataires pour la grande aventure. Sega, une fois encore, prévoit 4 jeux online, essentiellement de sport, l'année prochaine. Infogrames était venu présenter Nascar Heat, jouable également en réseau, mais la démo était peut-être prématurée, une fois encore. Bref, une conférence qui n'aura pas eu la pêche de celle de Sony (du moins après qu'ils aient arrêté de nous saouler avec des graphiques-statistiques), ni le réglage « papier à musique » de celle de Nintendo...


Avec des titres comme Enclave et Project Ego, la Xbox montrait tout de même les plus beaux et les plus novateurs des jeux de cette année... derrière des portes closes (ci-dessus : Enclave).



Sur le stand Xbox, on pouvait découvrir les packagings prévus pour la gamme.

MICROSOFT A ENCORE DU MAL À TROUVER LE TON JUSTE

LE SALON

Au niveau fréquentation, la partie Halo du stand Xbox fut parmi les plus visitées. Avec une démonstration en réseau du jeu de Bungie à 8, répartis en deux équipes de 4, la file d'attente ne désemplissait pas. Globalement, le stand Xbox était clairement le plus bondé après celui de Nintendo (carrément overbooké), et devant celui de Sony. Côté jeux et salon en général, Microsoft aura maintenu la qualité amorcée au Gamestock. Des titres nombreux, globalement de grande qualité, et technologiquement les plus avancés. Côté Killer Apps, malheureusement, c'est en « back door » et souvent sur invitation qu'on pouvait découvrir les exclusivités Xbox qui étaient vraiment à même de lui donner son identité (Project Ego, Enclave). C'est sans doute pour cela que, dans l'esprit des gens, l'E3 ne fut pas aussi réussi pour Microsoft que pour Nintendo ou Sony.
Il y a néanmoins des tas de bons jeux qui se profilent, mais c'est sans doute l'année prochaine que la Xbox fera son premier grand salon. Cette année fut difficile, et Microsoft reste humble. Nous avons évidemment saisi l'occasion de rediscuter longuement avec J. Allard et Ed Fries, les deux messieurs Xbox les plus intéressants pour nous. Ils restent confiants en leur vision, persuadés que si, pour le moment, la Xbox se contente souvent d'alimenter les grands genres de hardcore gamer, au moins elle le fait bien (ce qui est vrai), et que l'année prochaine, il sera temps de parler de jeux plus ambitieux (nous en connaissons déjà certains). Ils sont angoissés, c'est évident, et plutôt que de suivre la langue de bois façon « on est les meilleurs, c'est tout » de certains concurrents, ils furent plutôt attentifs à toutes les critiques formulées. Nous aurons l'occasion de publier l'ensemble de ces entretiens prochainement, j'en suis sûr, mais place aux jeux pour ce numéro ! Tout se profile relativement bien pour la Xbox, avec une seule véritable inconnue subsistant : le Japon.
De l'avis de certains développeurs japonais que nous avons également « coincés » (l'équipe de Silent Hill 2, ou la Team Ninja, excusez du peu), la Xbox est une excellente machine, qui les motive plus que la PS2. Mais les éditeurs, eux, ne sont pas encore vraiment prêts à prendre le risque de tout tabler dessus... et le public japonais a encore beaucoup de mal à savoir ce qui différencie vraiment le gameplay Xbox de celui de la console de Sony. Microsoft travaille dur pour parvenir à se faire entendre au pays du Soleil Levant. Pour la santé du jeu vidéo, espérons qu'ils réussissent.



Une conférence un peu molle, qui n'aura pas soulevé autant d'enthousiasme qu'escompté.





Les effets de lumière dus à la météo sont sidérants de réalisme.



Project Ego

[titre provisoire]

Editeur : Microsoft • Développeur : Big Blue Box (Angleterre)
Date de sortie : Mi-2002 (au mieux)

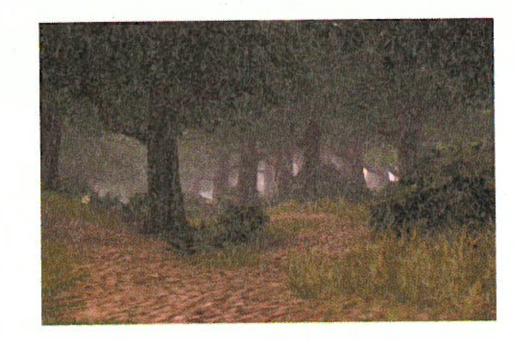
Un projet titanesque, prêt à révolutionner le RPG

De tous les jeux présentés sur console cette année, Project Ego reste le plus ambitieux. Présenté à de rares privilégiés, dont nous faisions partie, il fera parler de lui, c'est garanti !

Lorsque Peter Molyneux était encore jeune, il découvrit les jeux vidéo. Et le premier auquel il joua s'appelait Wizardry, sur Apple IIe. C'était un RPG, et comme pour nous tous, il en garde un souvenir ému. C'est aussi la première fois qu'il perdait sa copine au profit du jeu... Mais comme il est un développeur qui ne manque pas d'un certain génie, il s'est dit : « Je vais faire un RPG qui révolutionnera le genre, un jour ». Et ce jour est venu, par l'intermédiaire de l'équipe de Big Blue Box, qui devient par là même le premier satellite du studio de Peter, Lionhead. Big Blue Box développe donc Project Ego, le nom provisoire de ce nouveau RPG, et Peter Molyneux « supervise » le projet, tout en partageant les technologies développées pour Black & White avec Simon et Dene Carter, ainsi que Ian Lovett, les trois fondateurs. Et leur vision du RPG, si elle se concrétise, va faire mal, très mal.

DÉJÀ, C'EST SUPER BEAU

Nous avons eu la chance de figurer parmi les rares privilégiés à voir tourner Project Ego et à en discuter avec les frères Carter et Peter Molyneux. Autant vous l'avouer : on a été scotché... Mais intéressons-nous à ce qui fait le génie et l'ambition de ce projet. D'habitude, dans les RPG classiques, on ne connaît que les classes de personnages, les inventaires, les compétences, les niveaux, les points d'expérience, et tout le tintouin. Les événements qui conduisent la trame du scénario sont scriptés, c'est-à-dire qu'il faut faire certaines choses pour déclencher la suite et progresser. Project Ego prend toutes ces règles à contre-pied : dans le jeu, tout est simulé, non scripté. C'est-à-dire que le monde, les gens, les événements, réagissent en fonction de myriades de paramètres, que vous « perturbez » par vos actions. Project Ego se déroule dans une ambiance médiévale fantastique. Le principe vous offre de prendre en charge votre personnage à 14 ans, jusqu'à sa belle mort si tout se passe bien. Et il évolue de manière transparente. Baladez-vous torse nu en été, vous le verrez bronzer, puis carrément, se rider, sa peau souffrant de l'exposition. Courez sans

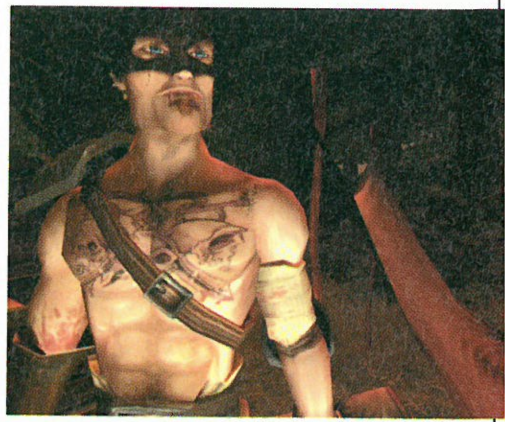


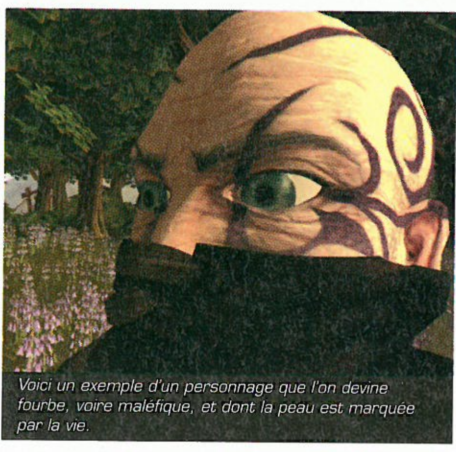




Distance d'affichage extraordinaire et coquelicots plus vrais que nature...


Les herbes hautes de cette photo sont toutes en mouvement, secouées par la brise...




Voici un exemple d'un personnage que l'on devine fourbe, voire maléfique, et dont la peau est marquée par la vie.

PROJECT EGO EST LA MATÉRIALISATION D'UN RÊVE QUE PETER MOLYNEUX TRAÎNE DEPUIS PRESQUE 20 ANS !

arrêt, il deviendra endurant et musclé des pattes. Faites des bras de fer à répétition, votre bras droit deviendra plus musclé. C'est, cette fois, ce que vous faites qui détermine l'apparence mais aussi les capacités de votre personnage ! Vous voulez changer de coupe de cheveux ? Pas de problème. Vous tatouer ? Choisissez le motif. Le mauvais côté de l'histoire : si vous ne vous rasez pas, personne ne le fera pour vous, et vous aurez une bonne vieille barbe ! Tout le jeu évolue à chaque action entreprise. Marchez sur une graine, vous préviendrez la poussée d'un arbre qui aurait pu se retrouver là plus tard... Ainsi, au bout de 20 minutes de jeu, votre personnage sera déjà unique (ainsi que le monde dans lequel vous évoluerez).



Ce qu'il deviendra, c'est à vous d'en décider. Il n'y a pas de compétences, de répartitions de points. Si vous voulez devenir un archer hors pair, tirez à l'arc sans arrêt. Si vous voulez devenir un magicien surpuissant, focalisez votre volonté et entraînez-la comme vous pouvez le faire, indépendamment, avec chacun de vos muscles ou vos compétences sociales. Mais la pratique de cette magie de la volonté vous fera perdre vos cheveux, petit à petit (« un signe d'intelligence », plaisante Molyneux dont la calvitie est renommée). Mais tout ceci n'influe pas seulement sur votre personnage : le reste du jeu en tient compte dans les moindres détails. Si vous vous habillez en noir, masquez votre visage et vous la jouez « lonewolf », les gens vous éviteront. Si au contraire vous aidez tout le monde, ils auront la parlote facile. Et cette réputation, que chacun de vos faits et gestes contribue à faire évoluer, se propage. Car dans Project Ego, il s'agit d'incarner un Héros.

BRAVE, BRAVE SIR ROBIN

Des héros, il y en aura plusieurs. Vous serez évidemment en concurrence. Mais au bout d'un moment, il y a fort à parier qu'en arrivant aux abords d'un village, les gens auront entendu parler de vous. Ils commenceront à vous aduler, peut-être, et les enfants s'habilleront comme vous, ou adopteront la même coupe de cheveux. Ils pourront aussi vous craindre, à vous de choisir. Certains en tout cas vous suivront, tel un véritable fan club, pour écrire vos chroniques ou simplement être les témoins de votre héroïsme. Et peut-être, plus tard, entendrez-vous une chanson parlant de vous dans une auberge, quelques centaines de lieues plus loin. Et si un autre héros vous double sur une quête, devant eux, peut-être que les gosses commenceront plutôt à s'habiller comme lui... Mais quoi qu'il arrive, Project Ego vous laissera un maximum de liberté. Le début du jeu vous rendra témoin de l'assassinat de votre famille. À vous de voir si vous voulez poursuivre la voie de la vengeance, comprendre les motivations de ceux qui l'ont fait ou simplement vivre votre vie. Il est par exemple possible de cueillir une fleur, de l'offrir à une jeune fille, de la draguer et pourquoi pas de vous établir avec elle et de lui faire des enfants. Mais après, il faudra subvenir aux besoins de la famille... et l'argent, dans Project Ego, on l'aura surtout par l'intermédiaire des fans et de leurs donations. Je pourrais encore en écrire des tonnes sur toutes les possibilités du jeu, telles qu'elles sont prévues, et je n'ai même pas encore abordé la beauté de cette simulation, avec le vent dans les hautes herbes, les oiseaux qui s'envolent à votre approche ou la distance d'affichage titanesque. Dès que possible, nous irons asticoter Big Blue Box, c'est promis ! Le jeu est prévu pour Xbox exclusivement, et malheureusement, l'attente sera longue...

" Il y a joué ! "

La démo à laquelle nous avons assisté était impressionnante. Voir Simon Carter se balader dans un village, en caleçon, tandis que les gens le regardent d'un drôle d'air, ou bien observer en accéléré le soleil et les lunes qui traversent le ciel tour à tour, les éclairages qui se modifient, ou encore la barbe et les cheveux du personnage qui poussent, ça calme. Le voir faire des bras d'honneur à la populace qui s'offusque, c'est pas mal non plus. Oui, on peut insulter les gens. Mais il nous manque encore de nombreux détails sur le système de fonctionnement des dialogues et de la magie... Du nouveau le plus tôt possible !

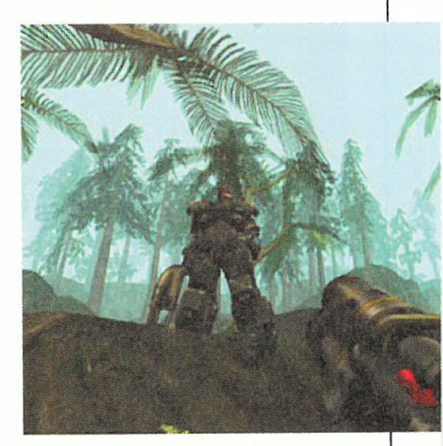






Éditeur : Infogrames • Développeur : Digital Extreme (États-Unis)
Date de sortie : Printemps 2002





Seul, à 4 en écran splitté ou jusqu'à 32 en Link, Unreal Championship promet des frags « en veux-tu en voilà » !

Ça va tuer... bientôt !

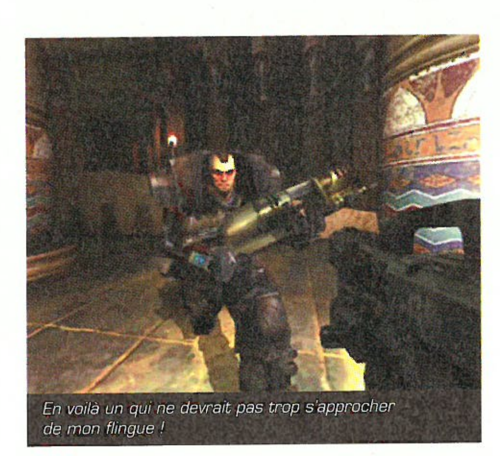
Unreal Championship

Alors que sur PS2 Unreal Tournament arrive à tenir la dragée haute à Quake III : Revolution, ce nouvel épisode sera une exclusivité Xbox, qu'on se le dise ! Bien qu'un peu soucieux par le manque de titres « qui tuent la gueule », pour reprendre une expression chère à RaHaN, Unreal Championship a su se faire remarquer par l'ensemble des amateurs de FPS et par la profession toute entière. La pièce exiguë, réservée à la démonstration du jeu, prise d'assaut à chaque nouvelle cession d'une demi-heure. Au milieu des photographes, des caméras et des preneurs de son, il fallait jouer des coudes pour tenter d'apercevoir un bout de l'écran plasma sur lequel les images d'Unreal Championship allaient littéralement nous scotcher à nos fauteuils. Le jeu est dans la boîte, la Xbox (enfin, je veux dire le PC) est lancée, c'est parti pour 30 minutes d'effusion de sang gratos.

OH MON DIEU, ÇA TUE !

Dès les premières secondes de jeu, nous sommes totalement immergés dans un univers où la gestion des lumières est fantastique. James, le « keum » qui nous présente la démo, récupère quelques flingues surpuissants et commence à shooter dans tous les sens pour nous montrer l'éventail d'armes disponibles et les dégâts causés. La salle dans laquelle se situe le personnage (que l'on peut visualiser à la première ou à la troisième personne) est subtilement éclairée par les rayons du soleil provenant du plafond avec un énorme ventilateur brassant l'air sur le côté. Il y a même une vue aérienne, pas très pratique, mais parfois utile pour repérer ses adversaires. Un nuage de vapeur qui se dégage d'un puits laisse apparaître par transparence les ombres des pales du ventilo troué ! Une rafale de bastos gicle du chargeur et perce admirablement ce nuage puis va s'écraser sur le mur du fond avec des effets de particules et des éclats absolument somptueux. Jamais un tel rendu n'avait été atteint sur console. J'en ai encore la chair de poule. Puis les face-à-face et les frags s'enchaînent. On se course dans les couloirs, en extérieur ou au volant de véhicules ! Au total, c'est dans une trentaine d'environnements différents que ces Deathmatch vont se dérouler. La Xbox vient de faire la plus belle démonstration de sa puissance. Mais nous n'étions pas inquiets à ce sujet.


Achever un homme à terre, quelle honte !


En voilà un qui ne devrait pas trop s'approcher de mon flingue !


Les effets d'explosion accompagnés de fumée sont magnifiquement rendus.

" On y a joué ! "

Bien que me faisant régulièrement dessouder la tête, la fluidité du jeu et la beauté de ses décors m'ont laissé littéralement sur le c... Le seul reproche concerne le gameplay qui reste, évidemment, loin de la maniabilité d'un clavier et d'une souris.







Éditeur : Microsoft • Développeur : Bizarre Creations (Angleterre)
Date de sortie : Non communiquée

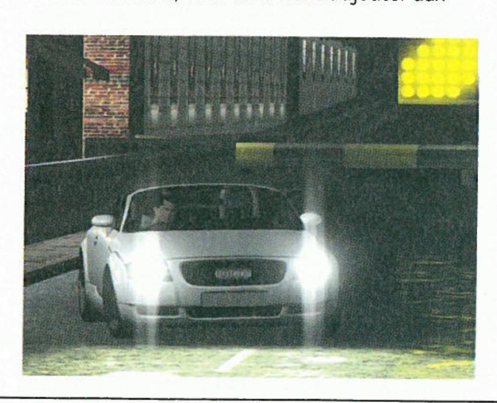

La météo devient un élément important et graphiquement impressionnant.

Bizarre Creations a profité du salon des décibels pour présenter son nouveau bébé : Project Gotham... City, arf, arf !

MSR version Xbox ?

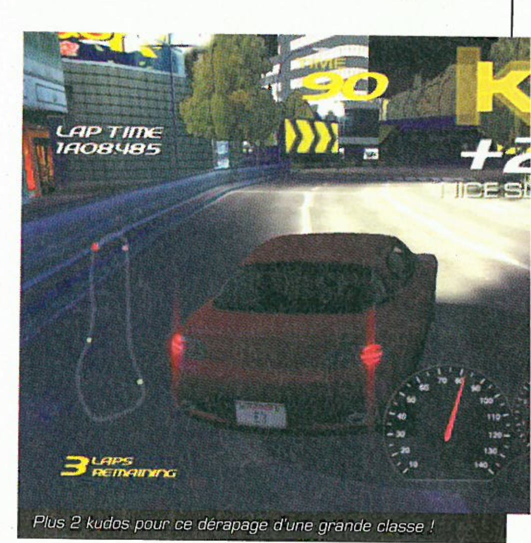
Project Gotham Racing

La première fois que j'ai entendu parler de Project Gotham, comme un abruti, j'ai tout de suite pensé que cela avait un lien avec Batman et son lieu de travail. Pas de bol, il s'agit en fait d'un jeu de course tout bête. Après Metropolis Street Racer, Bizarre est en train de développer sa suite sur Xbox. Le style général est identique. La conduite n'a pas changé, et pour les bonus, on garde tout ce qui avait fait le succès du précédent volet, avec quelques améliorations. Par exemple, le système d'attribution de points selon le style de conduite reste quasiment le même. Plus le style est fluide, plus on gagne de points (les kudos). Cela dit, le calcul est devenu plus « intelligent » ; cette fois, même la conduite casse-cou est récompensée. De la même manière que les belles prises de virage et les dérapages contrôlés sont récompensés. Concernant les environnements, New York vient s'ajouter aux trois villes déjà disponibles, Londres, Tokyo et San Francisco qui, pour l'occasion, ont subi un lifting digne des possibilités de la Xbox.



PAREIL, MAIS EN MIEUX

Le nombre de voitures disponibles s'élève à 20 bolides, de marques prestigieuses, avec, comble du luxe, des déformations de la carrosserie ! Même si, lors du salon, ce n'était pas très spectaculaire, les développeurs promettent des dégâts beaucoup plus poussés. En ce qui concerne la maniabilité, cela reste de l'arcade. Toutefois, comme me le souffle Mister Brown, on ne peut pas faire n'importe quoi. Les pros de la simulation ne trouveront donc pas (complètement) leur compte, alors que ceux qui ont apprécié le premier volet s'enthousiasmeront devant les nombreuses améliorations côté technique et gameplay. Par exemple, on aura la possibilité de choisir sa propre musique. Je ne sais comment cela fonctionnera techniquement, mais selon les propres paroles du développeur, « il est naturel pour un joueur de vouloir écouter sa propre musique pendant qu'il conduit. Personnellement, je serais assez dégoûté de m'acheter une voiture et de devoir écouter en boucle la même cassette fournie par le constructeur ». Enfin, le meilleur pour la fin : en plus de la possibilité de jouer à plusieurs en écran splitté, il semblerait que le titre profite des capacités de jeu en ligne de la machine. Bref, nous sommes face à un jeu qui ne révolutionnera pas le genre mais qui possède un potentiel assez intéressant.



Plus 2 kudos pour ce dérapage d'une grande classe !

" On y a joué ! "

Même si la version présentée n'était pas très avancée (seulement une voiture jouable), la fluidité de l'animation s'annonçait de bonne qualité. Malgré tous les dérapages fourbes que l'on a effectués, ça n'a pas ramé une seule seconde. L'affichage ne descend que rarement en dessous des 60 images/seconde.

Le premier jeu online de la Xbox ?

Enclave

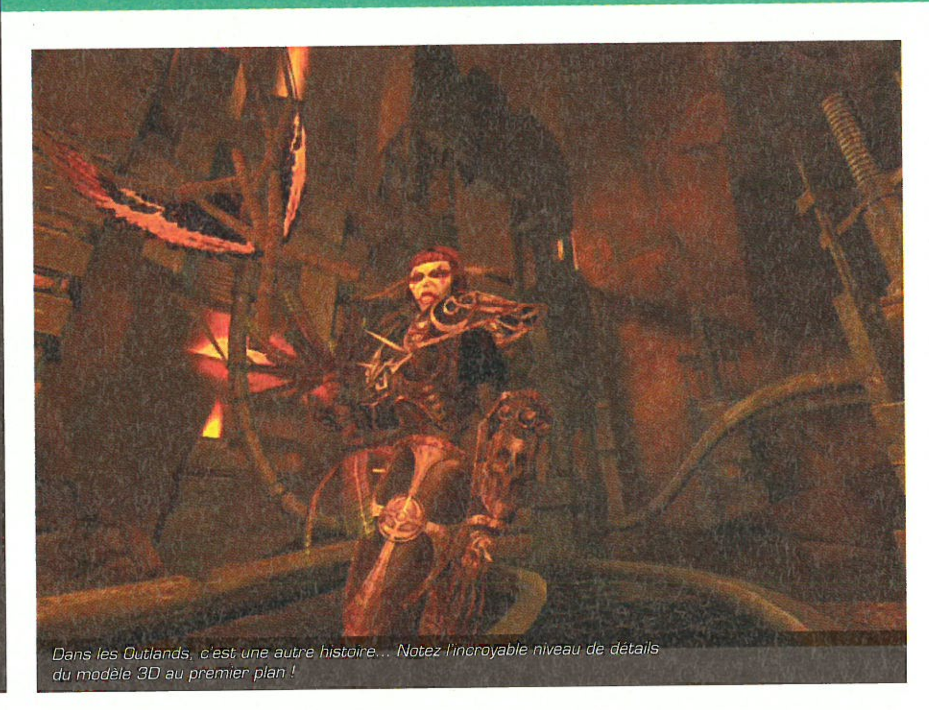
Enclave fait partie de ces projets sur Xbox qui font rêver, et de ceux qui correspondent à la volonté de pousser le jeu vidéo plus loin.

L'univers d'Enclave correspond presque parfaitement à l'idée que peut se faire tout joueur de D&D d'un univers de Dark Fantasy ultra-détaillé. Séparé en deux par une gigantesque faille, la vie s'est organisée autour des deux valeurs fondamentales que sont l'Ordre et le Chaos. D'un côté de la faille, l'Ordre règne, rigide et imperturbable, de l'autre, c'est le Chaos des « outlands ». Pendant des siècles, cette organisation parfaite a tenu, grâce à la faille..., tandis que les deux camps s'observaient et que la haine montait, en attendant l'inévitable : le rapprochement des deux rifs. Les deux côtés se préparent pour l'ultime affrontement, la guerre va éclater...

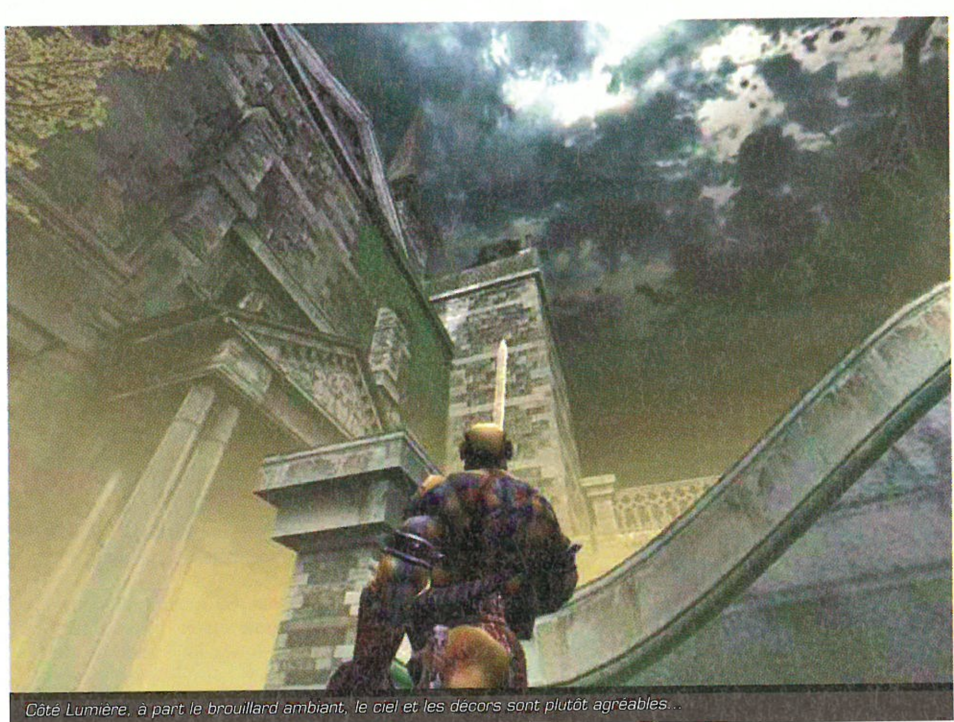




Éditeur : Conspiracy Games • Développeur : Starbreeze Studios (Suisse) • Date de sortie : 2e trimestre 2002



Dans les Outlands, c'est une autre histoire... Notez l'incroyable niveau de détails du modèle 3D au premier plan !



Côté Lumière, à part le brouillard ambiant, le ciel et les décors sont plutôt agréables...

UN DES PLUS BEAUX JEUX XBOX

Bon, je ne vais pas commenter le graphisme, les photos parlent d'elles-mêmes. On a rarement vu un tel niveau de détail dans un jeu... Côté gameplay, heureusement, Enclave n'est pas en reste. À la base, il s'agit d'un FPS. Déjà, l'ambiance le distingue de ses compères, mais le meilleur reste à venir : il est orienté multijoueur et teamplay, utilisant un système qui emprunte aux cultissimes Counter Strike et Team Fortress sur PC. Chaque camp, Lumière et Ténèbres, proposera un certain nombre de classes

" Le online Microsoft ! "

Étant donné sa date de sortie, et compte tenu de la volonté des développeurs d'inclure des possibilités réseau, il y a fort à parier qu'Enclave pourrait être l'un des premiers titres online de la console. Pour en savoir plus sur les plans de Microsoft à l'égard du développement online, encore hasardeux pour l'Europe, allez jeter un œil, si ce n'est déjà fait, sur la Tendance Xbox.

ENCLAVE SERA PEUT-ÊTRE LE PREMIER TITRE ONLINE XBOX... ET QUEL TITRE !


Le mode 4 Joueurs en écran splitté. Espérons que le online sera inclus, c'est tout de même plus pratique !



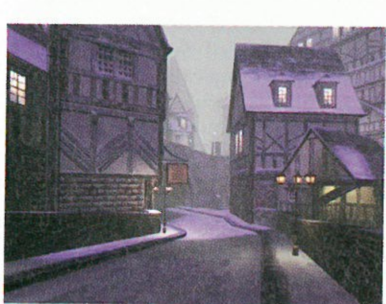


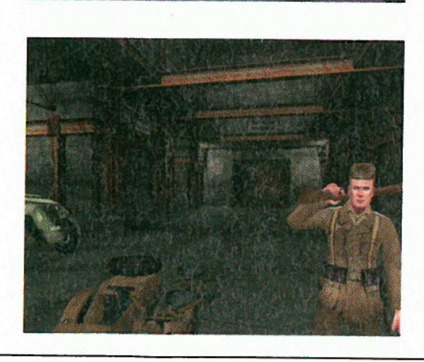
différentes : paladins, sorciers, mages, chevaucheurs de loups, orcs, trolls... avec leurs propres capacités bien entendu. L'ingénieur Gnome, par exemple, excellera dans l'utilisation des machines de guerre, disponibles dans certaines maps (pour viser avec une catapulte par exemple), et pourra poser des pièges.
En outre, les décors contiendront des sections entièrement destructibles, ponts, caisses, etc. Comme il est problématique en réseau de calculer l'affalement en temps réel des décors tout en le transmettant à chaque machine, l'équipe contourne le problème en précalculant, suivant tous les points d'impact possibles, la façon dont le décor souffrira : il ne suffit plus ensuite que de déclencher la bonne animation ! Les possibilités risquent donc d'être phénoménales ! En outre, si le multijoueur (online ou jusqu'à 4 joueurs en écran splitté) est central dans Enclave, le jeu proposera également une histoire et un background forts, développés également au travers d'une campagne solo, qui aura aussi pour but de permettre de mieux appréhender chaque classe de personnage.
Au travers de missions spécifiques à l'un de ces types de persos, Starbreeze compte permettre aux joueurs de découvrir les subtilités fondamentales de chacun d'entre eux. Un titre d'une beauté et d'un intérêt certains, l'un des plus attendus pour nous sur Xbox !

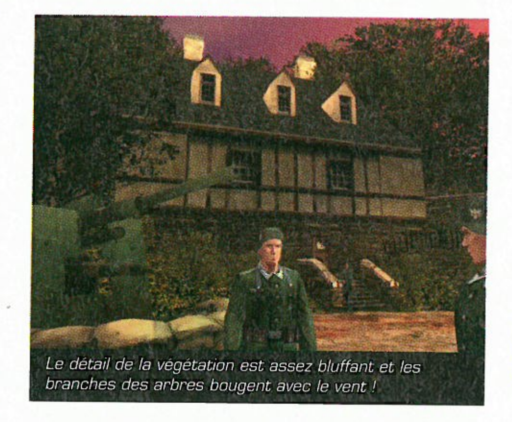
Medal of Honor Allied Assault

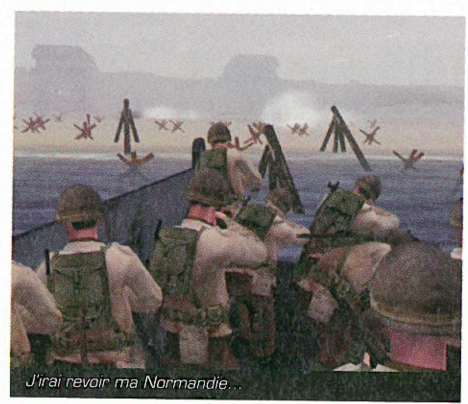
Éditeur : Electronic Arts • Développeur : 2015 (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2001








Le détail de la végétation est assez bluffant et les branches des arbres bougent avec le vent !


J'irai revoir ma Normandie...

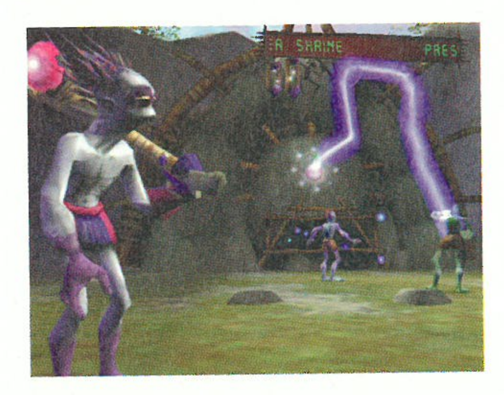
Une file d'attente interminable devant le très agité stand d'Electronic Arts, et certainement le plus bruyant du salon, pour espérer faire partie de la quinzaine d'élus qui pourront assister à la projection privée de Medal of Honor Allied Assault dans une minuscule salle de circonstance. Notre contact sur place aidant, l'attente n'a pas duré plus de 5 minutes ! Les rideaux de la salle se referment et la cinématique arrive avec grand fracas. Personne ne peut s'empêcher de faire un rapprochement immédiat avec *Le Soldat Ryan* et son débarquement sur la plage. S'ensuivent les premières images du jeu, aussi belles (légèrement plus grossières), sur deux niveaux. La prise d'assaut d'un bunker avec une hécatombe de soldats gisants sur le sable, puis la chasse aux Allemands dans un petit village franchouillard. Si la version Xbox est fidèle à cette démo (PC), E.A. et Microsoft vont frapper un grand coup dans le monde de la console.

Éditeur : Microsoft • Développeur : Oddworld Inhabitants (États-Unis)
Date de sortie : Novembre 2001 (États-Unis)

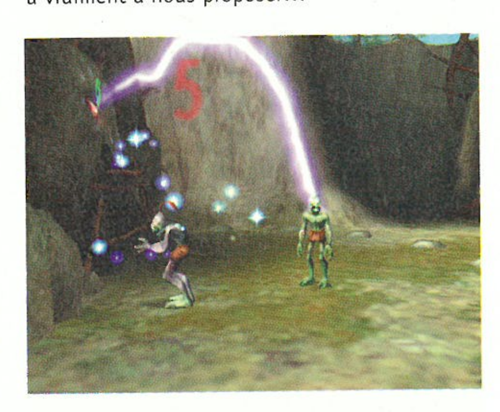
Munch's Oddysee

Originalité et renouveau ludique

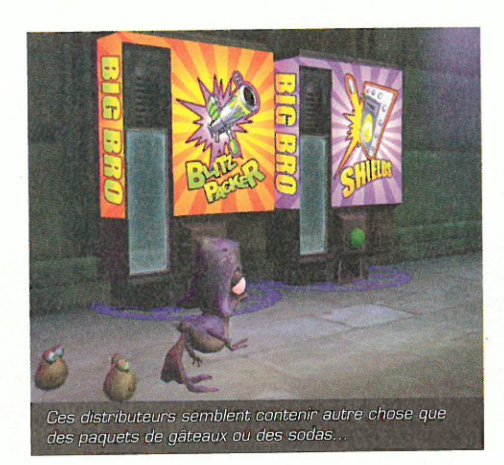
Le retour d'Abe se précise, et il sera cette fois accompagné d'un petit personnage véritablement hors du commun : Munch. Attention, jeu intelligent et beau à la fois...



C'est drôle comme les Japonais peuvent parfois passer à côté de titres fabuleux. Chez eux, les deux premiers épisodes d'Abe n'ont pas connu le succès. Pas assez charismatique, Abe, qu'ils disent. Il est vrai qu'ils sont habitués à voir des personnages avec des grosses têtes, mimis tout plein, avec leurs grands yeux dans lesquels brillent des étoiles. Abe, avec sa bouche cousue, son allure squelettique et son teint verdâtre, bouscule certainement leur conception du héros idéal. Dommage... Avec Munch's Oddysee, le constat est le même, mais cette fois Oddworld Inhabitants s'attaque à la 3D et propose un univers plus riche (tellement plus riche !), avec des dizaines de races différentes, des actions sublimes d'intelligence à mener, l'introduction d'un nouveau personnage aux capacités pour le moins intéressantes et des graphismes qui sublimeront certainement votre écran télé. Mais je m'emballe, je m'emballe, et j'oublie de vous préciser certaines choses. Reprenons donc notre calme et voyons ce que ce titre a vraiment à nous proposer...







Ces distributeurs semblent contenir autre chose que des paquets de gâteaux ou des sodas...

TELLEMENT BEAU, TELLEMENT LAIDS...



Oui, Munch's Oddysee est beau, très beau. La 3D y est maîtrisée avec brio et l'univers est riche en couleurs, en textures, en effets de lumière et même la gestion du temps qu'il fait n'a pas été oubliée. Eh oui, Abe et Munch sont laids. Tout comme le sont la plupart des autres races de créatures présentes dans le jeu, Glukkons et « Big Bro Sligs » en tête. Mais tout cela constitue un gage d'originalité. Cet univers est unique. Abe conserve les qualités qu'on lui connaît, et il peut notamment posséder l'esprit de certaines créatures grâce à son chant mystique. Munch, de son côté, est un nageur hors pair et dispose d'un fauteuil roulant à propulsion turbo (très fun). Il peut également utiliser de nombreuses machines grâce à son Sonar Plug. Les deux compères se complètent donc à merveille et peuvent faire face à la plupart des situations. Des bonus sont disponibles dans le jeu, et multiplient vos capacités (de déplacement, notamment). Il y a également quelques véhicules, et l'interaction avec les différents personnages que vous rencontrerez sera primordiale. Toujours aussi fourbe et démoniaque, Munch's Oddysee conserve le système de sauvegardes rapides et de vies infinies qui avait évité bien des morts violentes de joueurs, dans les deux premiers épisodes. Une bonne chose...

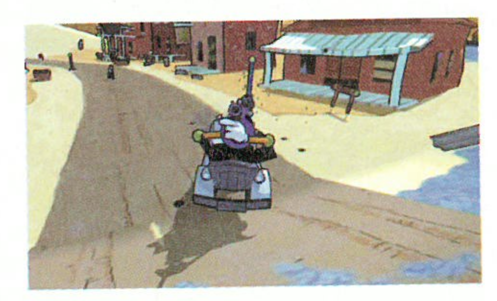

Les environnements du jeu sont riches de multiples détails.

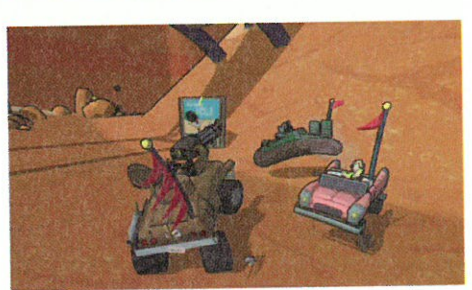
Invocation mystique et superbes effets de lumière.

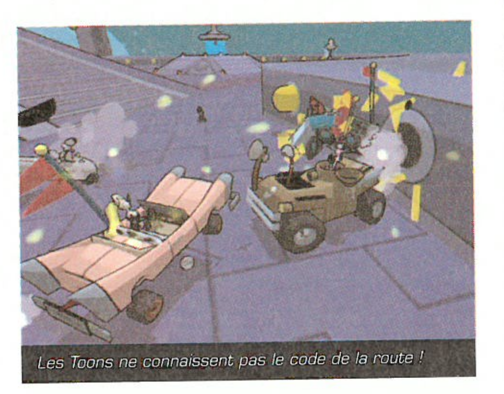

" On y a joué ! "

Voici vraiment venir une nouvelle génération de jeux vidéo. Lorsqu'on s'essaye à un titre comme celui-là pendant quelques minutes, on admire les graphismes mais on reste frustré en se disant que l'on passe sans aucun doute à côté de multiples petites choses. Vivement la version finale, que j'y joue deux jours de suite sans m'arrêter !







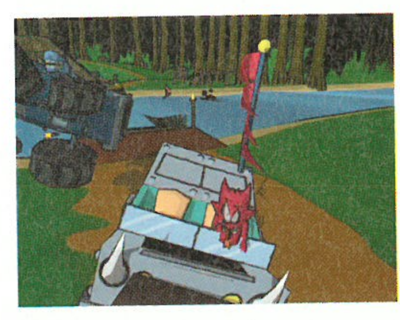


Les Toons ne connaissent pas le code de la route !

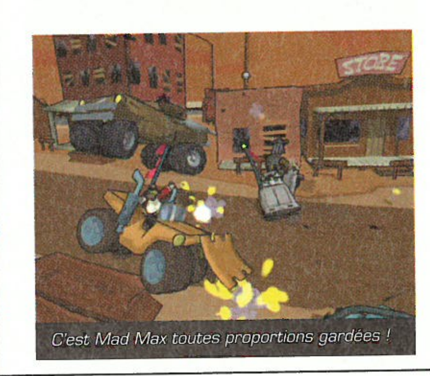
Cel Damage

Cel damage est un jeu de course multijoueur délirant dont la réalisation vous fera sans doute penser aux designs très « cartoonesques » de Jet Set Radio. Élaboré par un studio de développement inconnu (Pseudo Interactive), le soft exploite à merveille les puissantes capacités du processeur graphique de la Xbox. En effet, on est bien loin ici des rendus esthétiques de Fur Fighters sur PS2 ou de JSR sur DC, qui étaient néanmoins fort excellents. Au programme des réjouissances, des modes de jeu à foison vous offriront, entre autres, la possibilité de vous affronter en arènes, à l'aide d'armes aussi exubérantes que redoutables (arbalète géante, gants de boxe...). À mi-chemin entre Motor Toon et Twisted Metal, Cel Damage vous garantira des soirées chaudes placées sous le signe de la convivialité et de la déconvenue ! Hélas, il faudra encore prendre son mal en patience avant de pouvoir y goûter chez soi, au calme, avec une bonne bûche dans la cheminée et de l'extrait de jojoba dans le bain...

Éditeur : Electronic Arts • Développeur : Pseudo Interactive (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2001

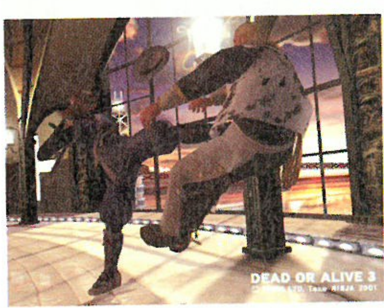


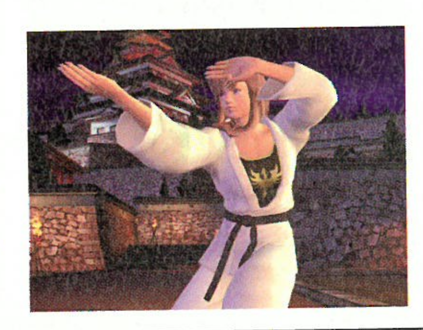




C'est Mad Max toutes proportions gardées !



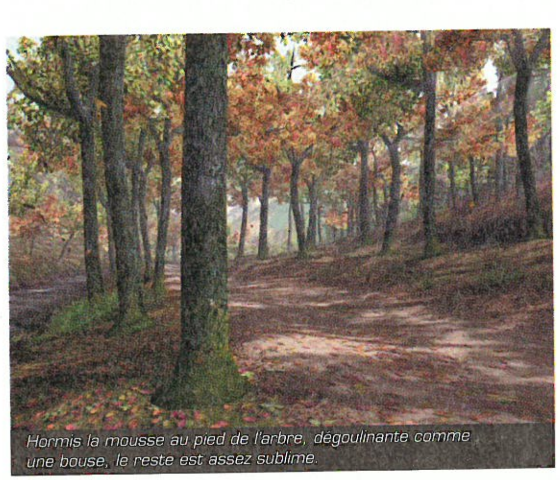




Éditeur : Microsoft • Développeur : Tecmo (Japon) • Date de sortie : Fin 2001

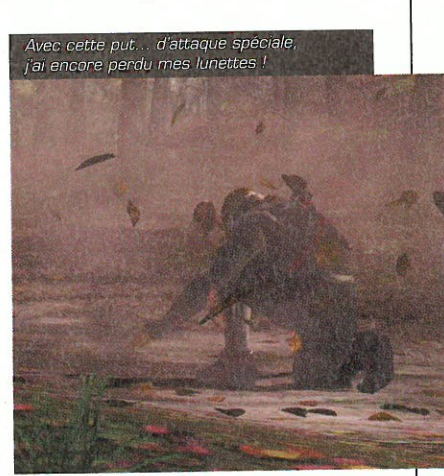
Dead or Alive 3

Ce n'est pas sans une certaine difficulté que l'on a pu approcher le stand bondé de Tecmo. Mouvements de foule, curieux et professionnels de la profession, Dead or Alive 3 attira de nombreux badauds du milieu. Hôtesses de charme distribuant casquettes et tee-shirts aux plus débrouillards et aux plus patients, avant de donner le Saint Graal (les 2 manettes Xbox) pour un duel de choc en mode Versus. Des prises superbes, des décors hallucinants... DoA3 fait partie des excellents titres (trop peu nombreux pour l'instant) de la Xbox. Grâce à Tecmo, les jeux de baston sont en train de prendre une toute autre envergure. Fans de combats, ces arènes magnifiques, aux décors « interactifs », seront bientôt un pur régal pour vous autres, futurs détenteurs de la bécane à 299 $ marquée d'un « X » qui veut dire « Crosoft ».
Dead or Alive 3 sera-t-il plus fort que toi ?

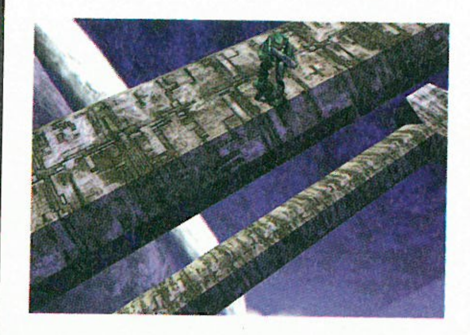


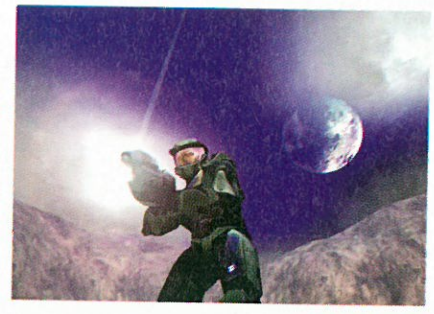
Hormis la mousse au pied de l'arbre, dégoulinante comme une bouse, le reste est assez sublime.

Avec cette put... d'attaque spéciale, j'ai encore perdu mes lunettes !











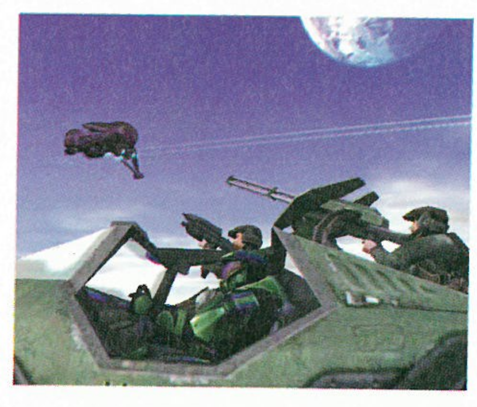
Éditeur : Microsoft • Développeur : Bungie (États-Unis)
Date de sortie : Été 2001

Après une légère déception au Gamestock, la flamme revient. Halo parvient à tenir le joueur en haleine bien mieux que les FPS classiques, fort simplement.

Halo

Meilleure impression qu'au Gamestock

Si vous avez lu le reportage sur le Gamestock 2001 (Joypad n°108), vous savez que nous avions des doutes quant à l'intérêt d'Halo, qui semblait diminuer à vue d'œil pour se rapprocher inexorablement de celui d'un FPS des plus classiques. Fort heureusement, la version présentée à l'E3 nous a rassurés. L'ambiance, la réalisation et de nouveaux éléments de gameplay apparents ont enfin pris corps, pour notre plus grand plaisir. Mieux que tout, Halo s'est même amélioré graphiquement, prétendant encore plus au titre de plus beau jeu Xbox du line-up de sortie. Sur le stand Microsoft, outre les bornes standard, on pouvait aussi s'y essayer à 8, sur deux consoles reliées en LAN et avec les deux écrans splittés. La file d'attente n'a pas désempli, derrière les deux écrans, et même si seulement deux missions en tout étaient jouables, cet avant-goût rassurant a convaincu une bonne partie du salon… surtout les Américains.

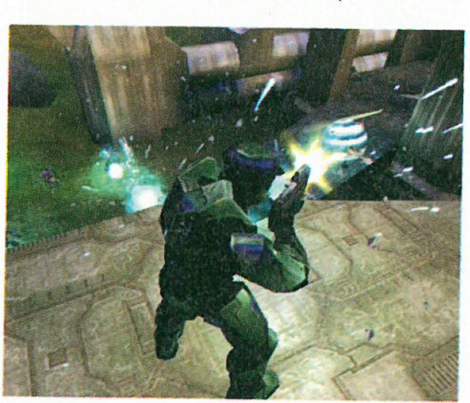


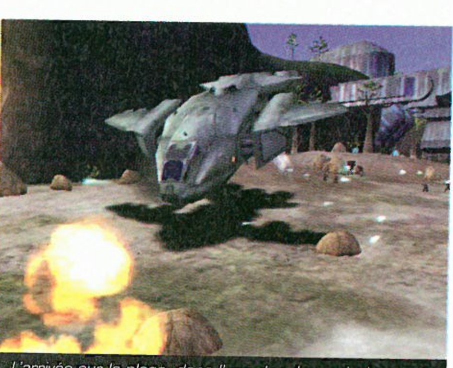


De nouveaux paysages démontrent une fois encore le talent des artistes.

C'EST LA GUERRE !

Rapidement, revenons sur les améliorations techniques : effets de particules à la douzaine, bruitages renforcés, et surtout nombre d'ennemis et de tirs à l'écran bien plus importants qu'au Gamestock. Du coup, l'action d'Halo devient plus frénétique, d'autant que l'implémentation des « squads » a fait son apparition à l'E3. En effet, des soldats, contrôlés par la machine, vous seconderont pendant les missions. En réseau, ce sera bien entendu les joueurs qui devront se répartir les tâches. Si l'on n'atteint pas pour autant l'aspect Tribes 2, qui était espéré de longue date à l'époque où la version PC était l'actualité principale, l'impression de guerre totale fut tout de même particulièrement convaincante. Qu'il s'agisse des ennemis s'organisant, de la Jeep avec son pilote et ses soldats qui se regroupent derrière et autour, faisant feu dans toutes les directions, avec des explosions de plasma et des particules partout, ça bouge fort ! Avec un moteur 3D aussi magnifique, on rentre vite dans le trip, aucun doute. Halo semble bien parti pour devenir un hit, comme nous l'espérons, avec un seul bémol cependant : il semblerait que le mode Online ne soit plus d'actualité. Les développeurs ont des doutes quant à la possibilité de l'inclure pour la sortie du jeu (toujours prévue en même temps que celle de la machine)… et pour le coup, on est super dégoûtés. Peut-être devra-t-on se contenter du mode 4 Joueurs en split.





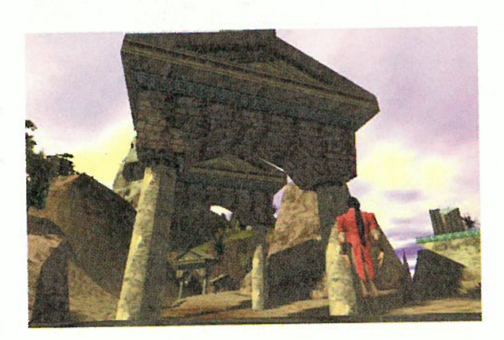
L'arrivée sur la plage, dans l'une des deux missions, offrait son lot de sensations…

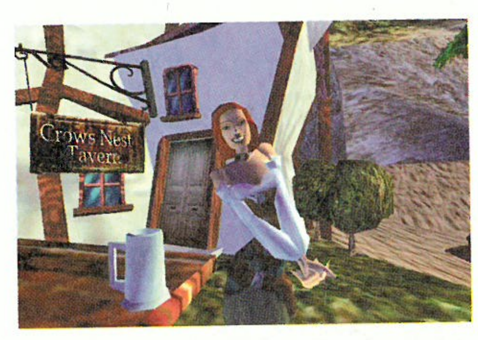


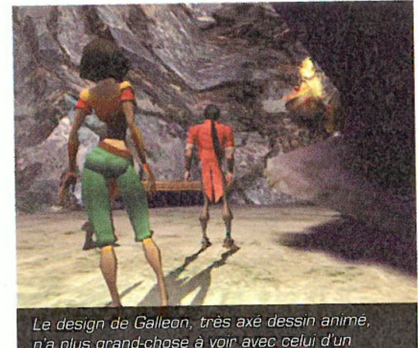
" On y a joué ! "

La maniabilité d'Halo, joué à la manette, était aussi sujette à caution pour beaucoup. En ce qui nous concerne, elle est excellente, à l'exception du contrôle des véhicules, comme la Jeep. En effet, pour le moment, c'est la caméra qu'on dirige, la Jeep prenant la direction pointée par la focale… c'est un peu perturbant, même si on s'y fait. En dehors de cela, Halo se joue avec grand plaisir et facilité.









Le design de Galleon, très axé dessin animé, n'a plus grand-chose à voir avec celui d'un Tomb Raider.



Aussi bien tourné vers l'action que vers l'aventure, Galleon rappelle par certains côtés le très populaire Monkey Island.

Éditeur : Interplay • Développeur : Confounding Factor (Angleterre)
Date de sortie : Courant 2002

Cette année, à l'E3, si Lara Croft n'a pas daigné faire le déplacement, son papa, lui, était bel et bien présent... Mais pas pour nous présenter un énième Tomb Raider !

Galleon

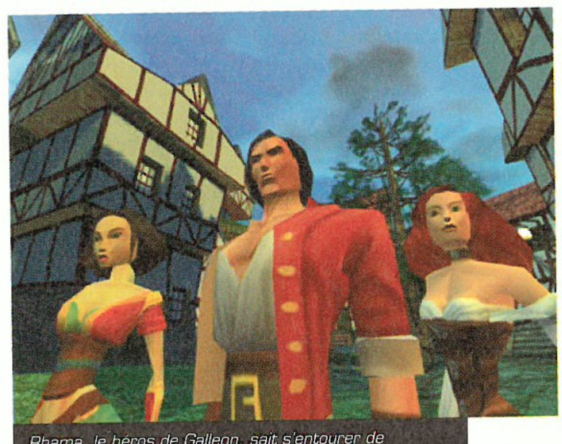
Par les créateurs de Lara Croft

Après avoir apporté gloire et fortune chez Core Design en créant le personnage de Lara Croft et en développant le premier Tomb Raider, Toby Gard a voulu prendre son envol et gagner son indépendance. Pour cela, il n'avait pas trente-six solutions : le gars raccroche les gants de chez Core et monte son propre studio : Confounding Factor. Déchargé de l'énorme pression inhérente à une grosse structure de développement et au succès inattendu de Tomb Raider, Toby peut, dès lors, plancher sur son propre projet, rien qu'à lui. Il a en tête une idée bien précise : concevoir ce qu'aurait dû être, dans une certaine mesure, Tomb Raider. En clair, il ne souhaitait pas s'enfermer dans le « carcan marketing » imposé par Lara : à savoir développer ad vitam æternam des suites où la miss serait au centre de toutes les préoccupations, au détriment du gameplay et des idées novatrices ! Bref, repartir à zéro et proposer aux joueurs quelque chose de vraiment « neuf ». Ainsi naquit l'idée de Galleon...

DESIGN ET GAMEPLAY FORTS

Exit les brunettes pulpeuses, les scénarios à la Indiana Jones et l'action de poseur, avec Galleon vive les univers cartoon, l'aventure décalée et les anti-héros bien charismatiques

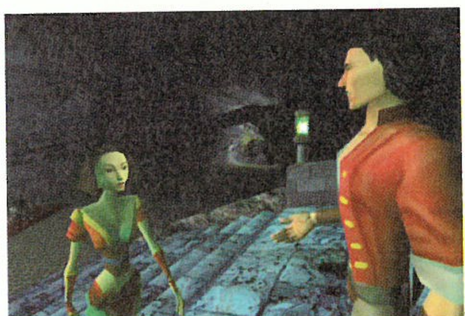




Rhama, le héros de Galleon, sait s'entourer de charmante manière...



mais pas bêcheurs. Un jeu qui ne se prend pas (trop) au sérieux, en somme. Une histoire de pirates (avec en tête Rhama, le héros de service), de trésors à dégoter et d'îles paradisiaques à explorer. Bon, concernant les détails du gameplay en revanche, on nage un peu en plein mystère. D'après ce qu'il nous a été donné de voir, Rhama possède une vélocité et un sens de la cabriole assez poussés. Il grimpe, saute, s'accroche, virevolte dans tous les sens, avec une fluidité et une grâce déconcertantes. Pas de doute, on est bien loin des déplacements millimétrés d'un Tomb Raider ! Et cette facilité à se déplacer donne définitivement envie de choper le paddle et de tenter les plus belles cascades. Bref, Galleon fait son petit effet, d'autant plus que les graphismes typés cartoon sont absolument superbes ! Voilà, maintenant il est bien trop tôt pour se prononcer sur ce jeu. Prévu pour 2002 sur Xbox et GameCube, Galleon est en effet loin d'être achevé. Mais même en l'état actuel, son charme est indéniable...



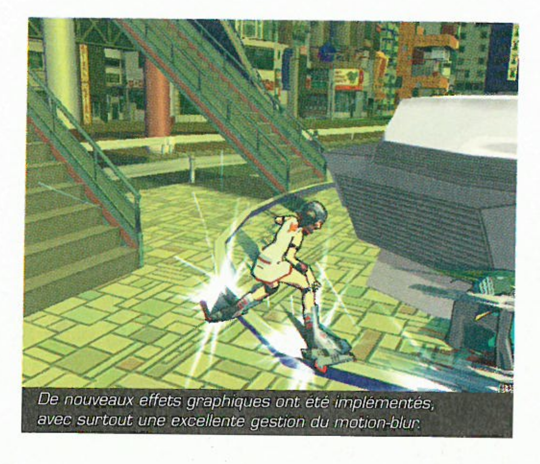
" On y a joué ! "

Ou presque... C'est Toby Gard qui nous a fait une petite démonstration de son bébé. Et vu qu'il le connaît plutôt bien, il se dirigeait avec la vivacité d'un chimpanzé, de plate-forme en plate-forme ! Espérons que la prise en main soit aussi aisée et instinctive pour un joueur lambda...



Les niveaux seront véritablement immenses cette fois !





De nouveaux effets graphiques ont été implémentés, avec surtout une excellente gestion du motion-blur.



La B.O. du jeu devrait être toujours aussi riche et délirante qu'avant.

Sega ne négligera pas la Xbox, loin de là. Cette première version jouable de JSRF nous le prouve bien... Ça déchire, vieux !

Tokyoto façon Xbox

Jet Set Radio Future

L'un des jeux cultes de notre bonne vieille Dreamcast débarque donc sur la console de Microsoft... Et sur ce coup, Sega ne se fout clairement pas de la gueule du joueur ! Sous-titrée « Future », cette nouvelle édition de Jet Set Radio est en effet une VRAIE nouvelle édition. Bon, vous retrouverez les anciens personnages plus quelques nouveaux, le même genre de représentation « Manga Dimension » (fort heureusement), le même principe de jeu et tout ce qui a pu faire le succès (au moins d'estime) du premier volet... Mais en dehors de ça, cet opus Xbox transcende carrément l'ancienne formule, surtout dans la forme mais aussi dans le fond !

ENCORE PLUS BEAU, PLUS VASTE ET CONVIVIAL...

On commence par l'aspect technique, avec tout d'abord cette 3D aux allures de 2D dont l'effet est encore plus saisissant qu'avant. L'impression de se retrouver devant un véritable dessin animé scotche toujours autant les rétines, le jeu est simplement magnifique ! En prenant le paddle Xbox en main et en lançant ensuite la partie, on retrouve tout de suite ses marques, bien sûr, mais on se rend surtout compte des améliorations au niveau des animations. Bon, déjà le jeu va bien plus vite qu'avant (ça rend les runs encore plus grisants), mais dès qu'on lance un trick aérien ou un grind, là ça tue carrément la gueule ! Les mouvements sont deux fois plus décomposés que sur DC et le jeu reste d'une fluidité exemplaire.

Ensuite, on se lance dans l'environnement urbain proposé, et là c'est carrément l'hallu : les niveaux sont gigantesques ! Au niveau de la surface au sol, bien sûr, mais aussi au niveau de la hauteur, avec des buildings vraiment gigantesques. Je vous laisse admirer les photos qui en rendent compte au premier coup d'œil. Concernant les nouveautés de gameplay maintenant, sachez d'abord que le système de tricks a été amélioré (Willow va être ravi), avec désormais plusieurs possibilités selon les situations, mais aussi de nouveaux types de combos. En outre, les modules exploitables sont bien plus nombreux, il est vraiment possible de grinder partout ! Mais la vraie nouveauté résidera en fait dans le mode Multijoueur, qui n'a pas été dévoilé cette fois mais qui compte apparemment beaucoup aux yeux de Smilebit. Cet aspect sera exploité à fond, avec des phases en Versus mais aussi en Coopération, qui permettront entre autres d'atteindre de nouvelles zones dans les niveaux.





C'est beau, hein ? Et vous verriez le niveau de détail des animations...

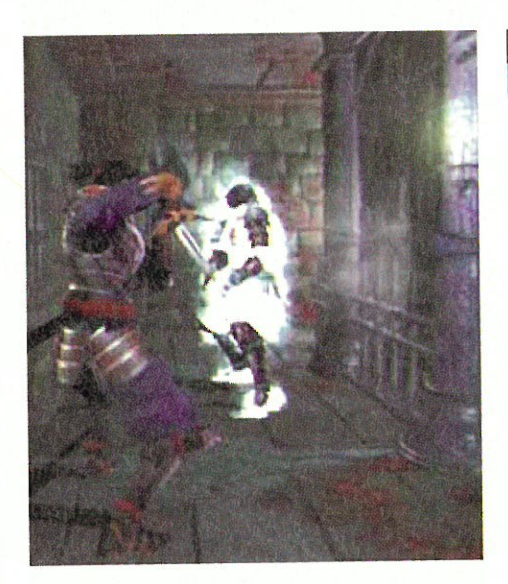
" On y a joué ! "

Cette première version jouable nous a donc déjà fort convaincus, même si l'on aurait aimé en voir plus... La démo représentant une version (vachement) agrandie de l'un des niveaux du premier opus, avec beaucoup plus de modules à grinder... mais rien sur le mode Multijoueur ni sur le système de graffitis... À suivre donc !



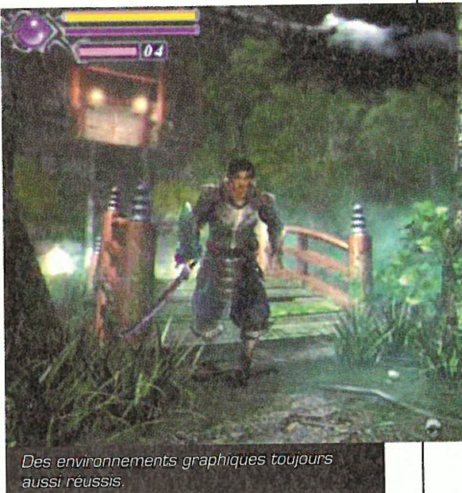
Genma Onimusha

Éditeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon) • Date de sortie : Fin 2001



Onimusha, on connaît. C'est une histoire de morts-vivants et de démons, d'univers parallèle maléfique, de sabre qui tranche et de samouraï que rien n'arrête. C'est un Resident Evil totalement tourné vers l'action qui ne laisse jamais indifférent, avec son ambiance sombre et son rythme rapide, et où les temps morts sont bien rares. Les améliorations apportées à la version Xbox sont encore bien floues et on ne les connaît pas exactement. On peut néanmoins imaginer que les petits plus interviendront à différents niveaux : nouveaux effets graphiques, animation améliorée (le personnage étant tout de même un chouïa raide sur PS2), peut-être même de nouveaux niveaux... Bref, le temps nous dira ce qu'il en est mais ce qui est sûr, c'est que la version Xbox va profiter de toutes ces petites choses que les développeurs n'ont pas eu le temps d'affiner sur PS2. En attendant de voir le résultat, vous pouvez admirer ces quelques images.

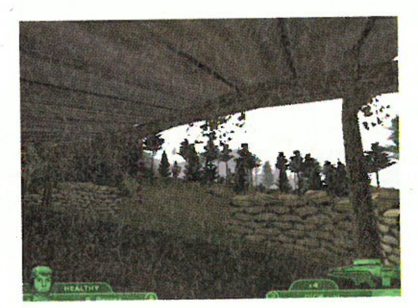


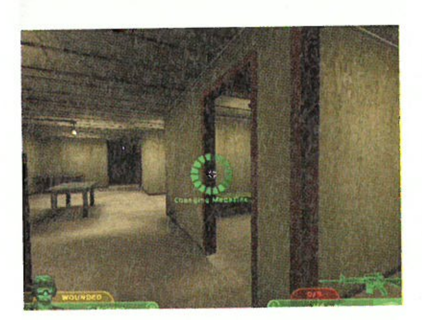


Des environnements graphiques toujours aussi réussis.

Tom Clancy's Ghost Recon

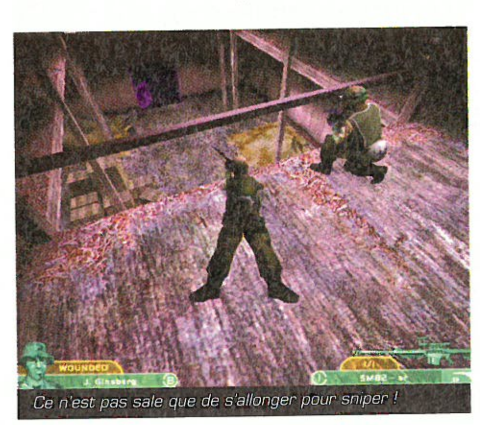
Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Redstorm (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2001 (États-Unis)







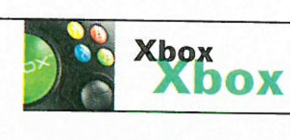
Les divins créateurs de Rogue Spear nous réservent une belle surprise pour cette fin d'année, avec un nouveau jeu d'action tactique intitulé Ghost Recon. Initialement prévu sur PC, le soft connaîtra ensuite une rapide conversion pour la Xbox. Dans la même veine que ses précédentes productions à la Rainbow Six, Redstorm va nous immerger une fois de plus dans l'univers très viril des Forces Spéciales. Pour l'occasion, les développeurs ont opté pour un moteur 3D inédit et des possibilités stratégiques plus ouvertes pour faire la peau aux factions terroristes. Désormais, les soldats bénéficieront de soutiens lourds tels que des tanks ou des hélicoptères. Les troufions de l'armée n'éprouveront plus aucune honte à s'allonger sur le ventre pour sniper. En effet, les gars de Redstorm proclamaient par le passé que les SWAT ne « rampaient pas », pour justifier l'absence de ce mouvement pourtant très pratique. Bref, un titre que l'on a hâte de goûter à Noël prochain.



Ce n'est pas sale que de s'allonger pour sniper !



Les environnements extérieurs promettent d'être vastes.

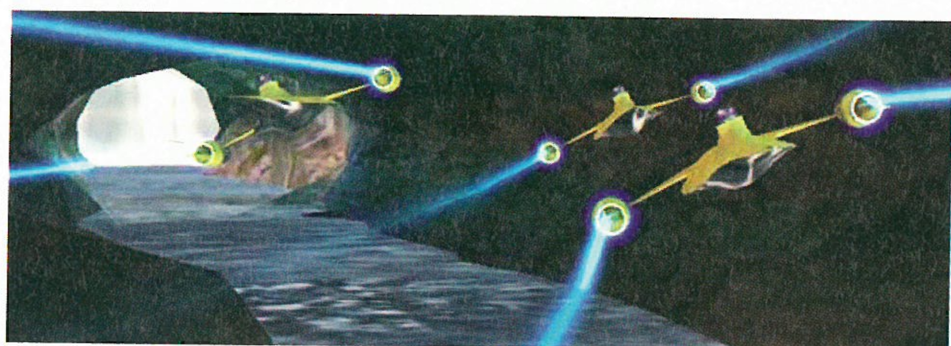




Les fanas de Star Wars s'en donneront à cœur joie pendant les batailles spatiales.



Éditeur : LucasArts • Développeur : LucasArts (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2001



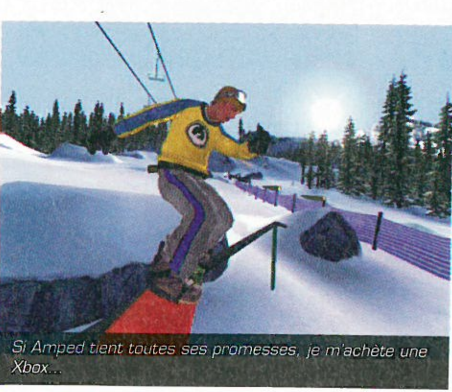
Star Wars Starfighter : Special Edition

Ce Starfighter : Special Edition n'est rien d'autre qu'une version améliorée du jeu PS2 que l'on connaît déjà. La base reste la même : on dispose de trois pilotes au choix (Rhys, Nim ou Vana) et il faut remplir différentes missions, se balader dans l'espace, piloter de gros vaisseaux, en attaquer d'autres encore plus énormes... Bref, avec la version Xbox, on n'est en aucun cas dépaysé. Ce qui est nouveau, c'est l'ajout de cinq missions inédites, ainsi que l'amélioration globale des graphismes et du mode Deux Joueurs (avec des modes de jeu inédits). On ne peut en aucun cas crier ici au génie ou à la folle originalité, mais force est de constater que graphiquement, Star Wars Starfighter : Special Edition (désolé, c'est un peu long mais c'est son nom) risque d'en mettre plein la rétine aux fans de cette saga au succès jamais démenti.

Amped Freestyle Snowboarding

Ok, Microsoft a, semble-t-il, raté quelque chose... La Xbox a mauvaise presse un peu partout, toutefois ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir massacré et dépecé : la bête a des ressources. Amped est là pour nous le prouver. Au même titre que Munch ou Halo, cette simulation de snowboard dispose d'un énorme potentiel. Outre une réalisation technique impressionnante, le jeu de Microsoft a le mérite d'aborder la discipline sous un angle un peu différent : zéro limite, réalisme total... ici le joueur évolue dans de vraies stations (Brighton, Stratton, Californie...) et peut passer d'une piste à l'autre comme dans la vraie vie. Concernant le système de progression, là encore, l'originalité est au rendez-vous puisqu'il s'agira principalement de se bâtir une réputation « HXC » en faisant le kakou devant les photographes et les cameramen. Le jeu de snowboard dont on rêvait ? Ça semble bien parti. Les développeurs devront toutefois revoir sérieusement l'impression de vitesse, absente de cette version alpha.

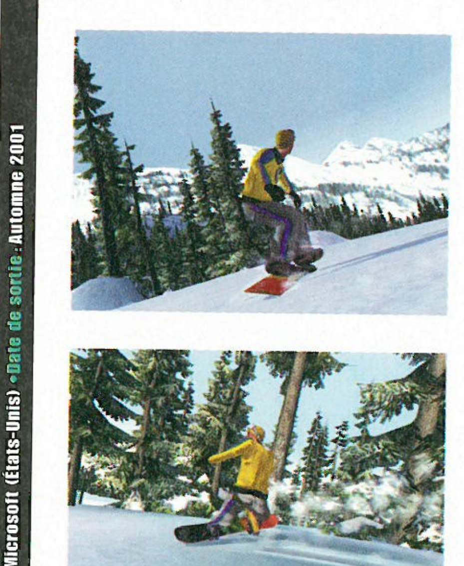
Éditeur : Microsoft • Développeur : Microsoft (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2001



Si Amped tient toutes ses promesses, je m'achète une Xbox...



...bon, faudrait quand même que Microsoft revoit l'ergonomie du pad !

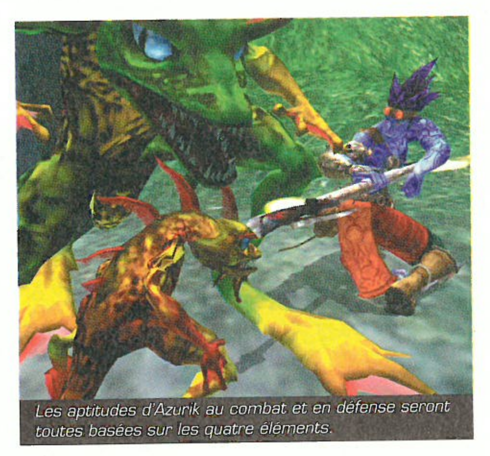












Les aptitudes d'Azurik au combat et en défense seront toutes basées sur les quatre éléments.



Azurik Rise of Perathia

Éditeur : Microsoft • Développeur : Adrenium Games (États-Unis) • Date de sortie : Printemps 2002

Azurik est un jeu d'action/aventure qui n'est pas sans rappeler un certain Soul Reaver... Vous y incarnerez un jeune héros, Azurik, qui consacre sa vie à la défense des quatre éléments contre toute menace. Le jeu vous fera parcourir un vaste monde, composé de différents royaumes, pour accomplir une nouvelle mission. La réalisation est déjà de bonne facture, mais là où Azurik rappelle le plus Soul Reaver, c'est surtout dans le déroulement... Notre héros devra en effet gagner progressivement de nouvelles armes et aptitudes pour progresser, le tout dans des environnements aussi variés que gigantesques et sans aucun temps de chargement. L'autre point sur lequel les développeurs rassemblent leurs efforts est l'Intelligence Artificielle des ennemis. Ces derniers pourront coopérer et travailler en équipe contre Azurik, mais aussi agir différemment selon leurs faiblesses et selon les situations. Pour l'instant, le manque relatif d'originalité du jeu ne nous a pas vraiment convaincus, mais on aura bientôt le temps d'en voir et de vous en dire plus...



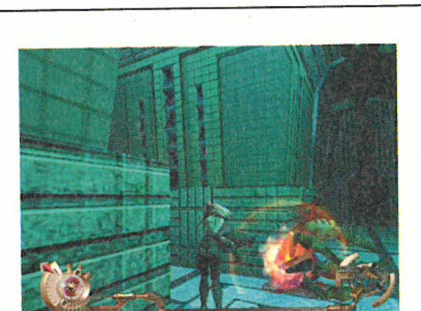


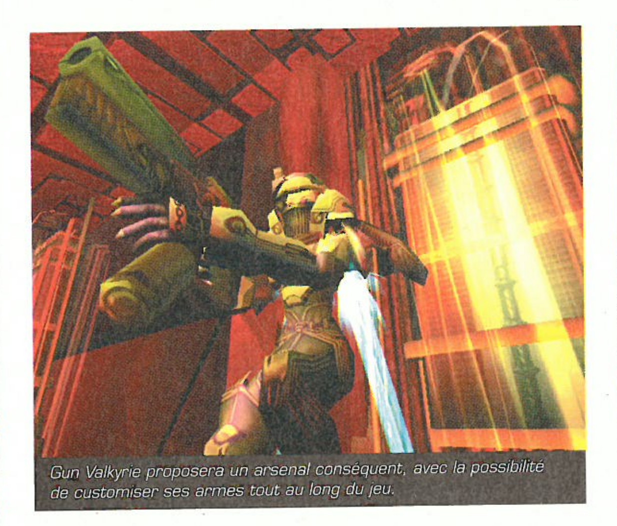


La realisation du jeu est déjà fort convaincante.

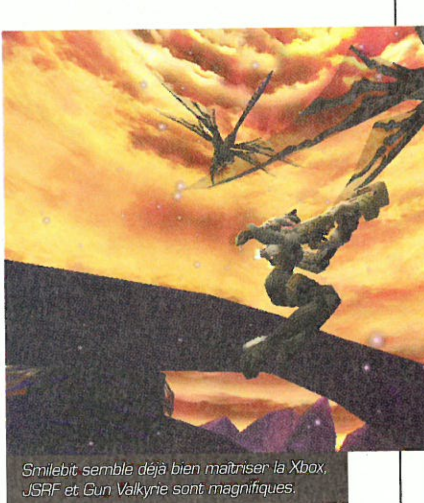
Gun Valkyrie

Éditeur : Sega • Développeur : Smilebit (Japon) • Date de sortie : Printemps 2002





Gun Valkyrie proposera un arsenal conséquent, avec la possibilité de customiser ses armes tout au long du jeu.

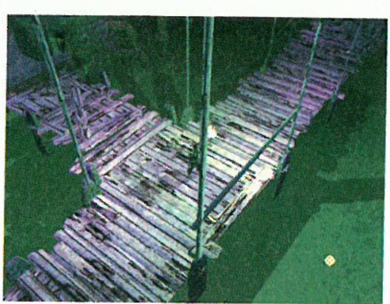


Smilebit semble déjà bien maîtriser la Xbox. JSRF et Gun Valkyrie sont magnifiques.



On dirait que Sega mise énormément sur Smilebit, pour son line-up Xbox ! Après Jet Set Radio Future et en attendant un nouveau Panzer Dragoon, ces développeurs de talent nous ont présenté Gun Valkyrie, un jeu d'action qui s'annonce plutôt sympa. L'histoire se déroule dans un XIXe siècle alternatif, au cours duquel un scientifique du nom de Dr Hebble a permis à l'humanité de faire des bonds technologiques très importants, grâce à un nouveau type d'énergie. Mais il disparaît tandis que des insectes géants apparaissent sur Terre. L'unité d'intervention Gun Valkyrie, composée de robots surarmés appartenant au gouvernement, se met donc au taf... Pour les déplacements, le jeu utilise les deux sticks de la manette ; ce qui permet de courir dans une direction tout en blastant dans une autre. Les aires de jeu sont plutôt vastes selon les niveaux, et la réalisation graphique fait franchement honneur à ce pur jeu d'action. Bref, les premières impressions sont bonnes. Maintenant, reste à voir ce que vaudra le jeu sur la longueur...







Éditeur : Interplay • Développeur : Bioware (Canada) • Date de sortie : Fin 2001



NeverWinter Nights

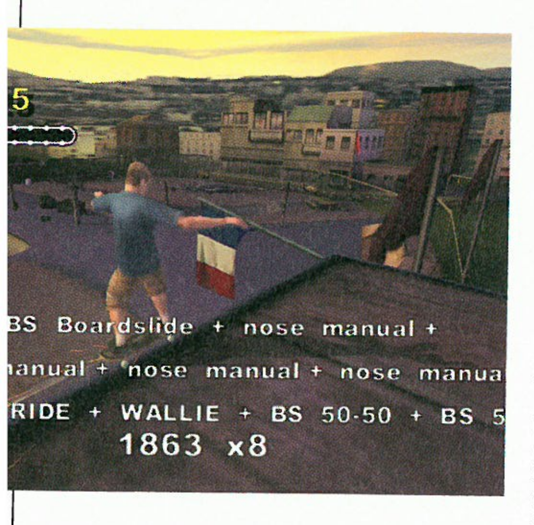

Le décor du village est un grand classique du RPG.


Les ombres portées au sol sont somptueuses !

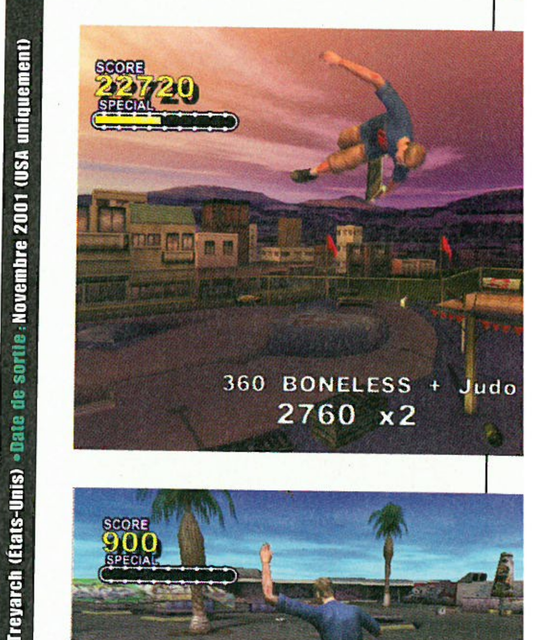
Derrière ce nom ultra-barbare se cache un RPG que les fans de jeux de rôle devraient apprécier à sa juste valeur. NeverWinter Nights sera le nouveau titre de Bioware, firme canadienne à qui l'on doit l'incontournable Baldur's Gate. Inspiré de l'univers heroic-fantasy de Forgotten Realm's, le soft utilisera une vue à la Diablo et sera entièrement réalisé en 3D. Autrement, le titre sera dédié principalement au jeu online, à la manière de Phantasy Star sur DC, avec toutefois des possibilités d'accueil plus importantes sur les serveurs. L'interface prévoit plusieurs classes de combattants (paladin, troll, magicien...) ainsi qu'un mode d'édition vous permettant de créer votre propre monde ou des scénarios personnalisés. En substance, NWN devrait vous faire brûler vos paravents de Maître du Jeu (à deux euros) estampillés Elmore, et dissoudre dans de l'acide vos dés à vingt faces. À bas le support papier, vive la console !

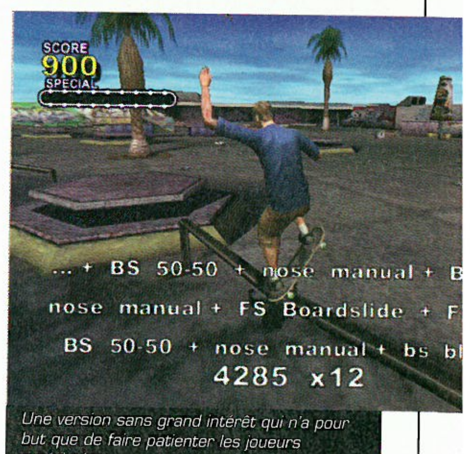
Tony Hawk's Pro Skater 2X

Éditeur : Activision • Développeur : Treyarch (États-Unis) • Date de sortie : Novembre 2001 (USA uniquement)



Bon, très sincèrement, Tony Hawk's Pro Skater 2X, on s'en fout comme de l'an 40 ! Non seulement cette version spéciale Xbox compile tous les niveaux des deux volets PSone qu'on connaît déjà sur le bout des doigts, mais en plus, elle est exclusivement destinée au marché américain ! Un petit en-cas en quelque sorte et une occasion pour Activision de se faire un peu de blé au passage ! Le troisième volet, quant à lui, sortira un peu plus tard et devrait être normalement disponible au moment du lancement européen de la machine ! Sinon, si vous voulez tout savoir, ce « remix » n'a pas été développé par Neversoft mais a été confié à Treyarch. Les programmeurs ne se sont pas contentés d'un portage bête et méchant : les animations des skaters seront un chouïa plus smooth, il y aura du public dans les skate-parks et la gestion des éclairages a été entièrement revue. Pour finir, à l'instar du troisième volet sur PS2, Tony Hawk's Pro Skater 2X proposera un mode Online.





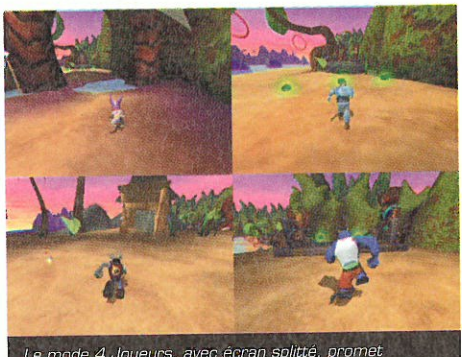
Une version sans grand intérêt qui n'a pour but que de faire patienter les joueurs américains.

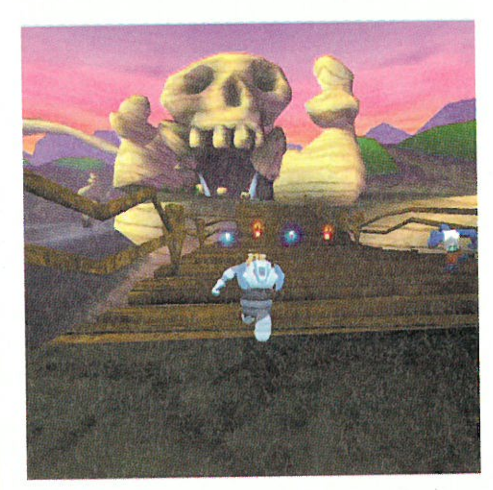


Mad Dash

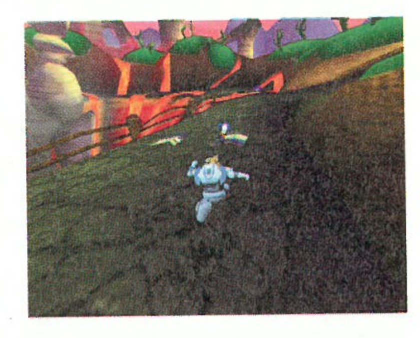
Éditeur : Eidos • Développeur : Crystal Dynamics (États-Unis) • Date de sortie : Novembre 2001

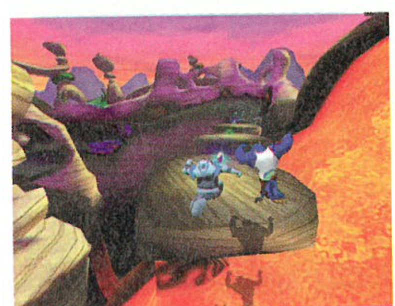
Mad Dash est un jeu de course un peu hors normes, qui met en scène des animaux aux curieuses allures, prêts à tout pour franchir les premiers la ligne d'arrivée. Dans son principe, ce titre fait penser à Running Wild, un jeu PSone sympatoche dont certains d'entre vous se souviennent peut-être. Plutôt destiné à un public jeune, avec ses graphismes colorés et ses personnages attachants, Mad Dash n'en est pas moins un jeu de course ardu dans lequel le moindre écart peut être fatal. Ce qui est intéressant, avec

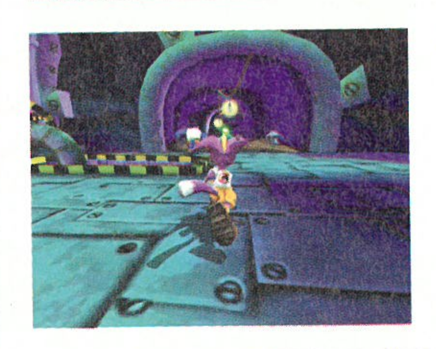

Le mode 4 Joueurs, avec écran splitté, promet des parties endiablées.



ce titre, c'est la possibilité qu'il vous offre de jouer différemment selon le personnage que vous incarnez, chaque animal possédant des caractéristiques propres (la belette, par exemple, aura bien du mal à voler). Un titre attirant, dans l'ensemble, mais qui ne donne qu'une vague idée de ce que la Xbox est capable de faire... Un jeu qui ne nous a pas véritablement emballés sur le salon...

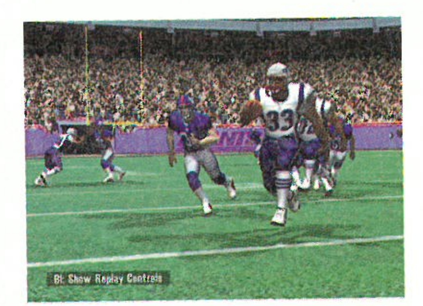


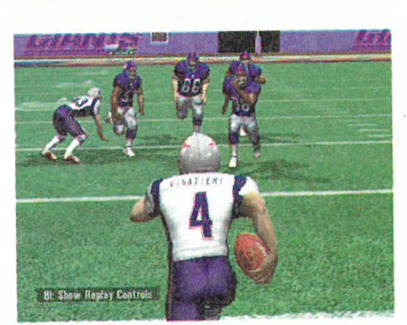


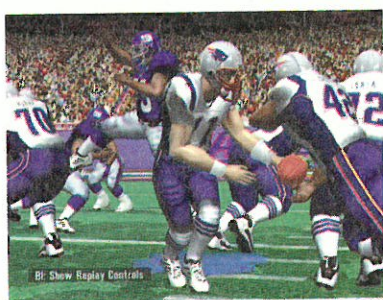


NFL Fever 2002

Éditeur : Microsoft • Développeur : Microsoft Games (États-Unis) • Date de sortie : Courant 2002

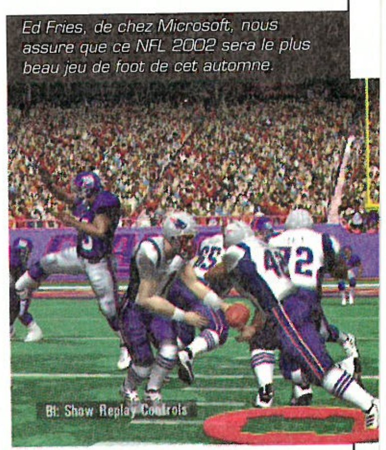


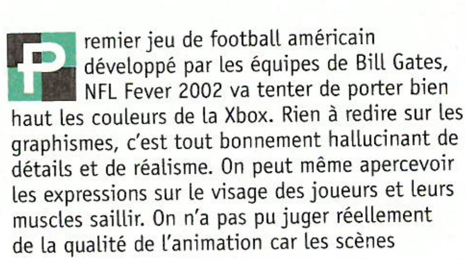






Ed Fries, de chez Microsoft, nous assure que ce NFL 2002 sera le plus beau jeu de foot de cet automne.





Premier jeu de football américain développé par les équipes de Bill Gates, NFL Fever 2002 va tenter de porter bien haut les couleurs de la Xbox. Rien à redire sur les graphismes, c'est tout bonnement hallucinant de détails et de réalisme. On peut même apercevoir les expressions sur le visage des joueurs et leurs muscles saillir. On n'a pas pu juger réellement de la qualité de l'animation car les scènes présentées étaient rapidement superposées. On peut retenir que les joueurs se déplacent vite et que les actions semblent s'enchaîner aisément. On sait déjà que certains membres de l'équipe augmenteront leurs capacités physiques au cours de la saison alors que d'autres subiront les effets de leur contre-performance. Il faudra endosser le rôle de manager, tout en dirigeant les joueurs sur le terrain. Qui vivra verra.



Et aussi...

Hunter the Reckoning

Éditeur : Interplay
Développeur : Hight Voltage Software (États-Unis)
Date de sortie : Début 2002



Dans un monde parallèle démoniaque, un biker et un prêtre vont combattre la racaille de l'univers. Le sang gicle de tous les côtés. Les deux protagonistes devraient bénéficier d'un gameplay différent et d'une dizaine d'armes. Ce qui frappe d'emblée, c'est le nombre d'ennemis présents à l'écran, pas moins d'une quinzaine ! Et les développeurs nous annoncent même un mode 4 Joueurs en simultané. Un beat'em all aux graphismes réussis et une caméra qui vous amène au plus près de l'action ou qui vous offre une vue d'ensemble impressionnante.
Vite, une démo jouable !



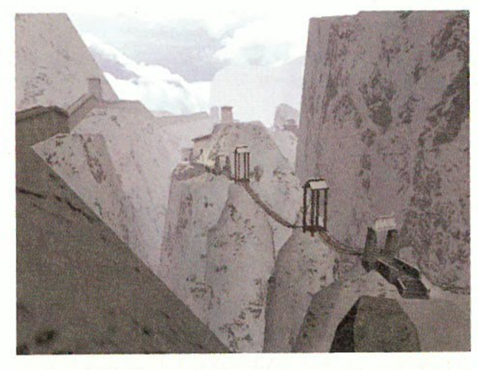


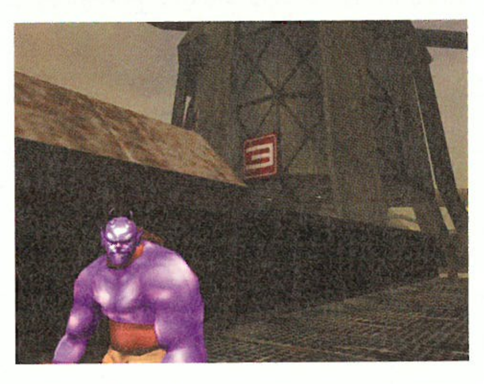
New Legends

Éditeur : THQ
Développeur : Infinite Machine (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2001



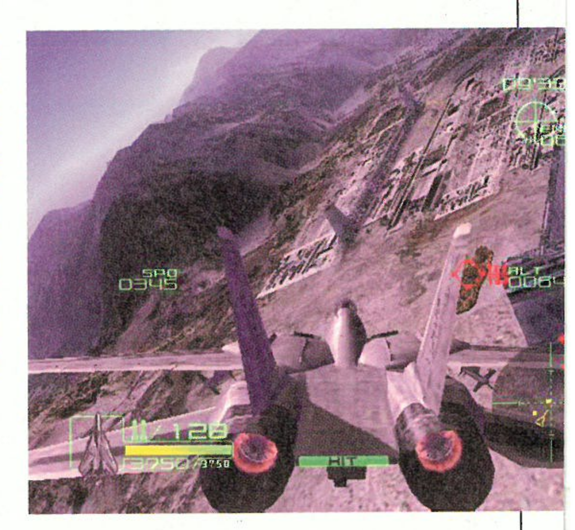
Ah, le stand de THQ, toujours un grand moment ! « Que les volontaires pour aller admirer les prochaines productions de THQ se dénoncent », lançait notre rédac' chef avant le grand voyage au pays des cow-boys et des indiens. J'ai eu le malheur de me gratter les cages à miel à ce moment et vlati pas que je suis l'heureux élu. Dans l'un des stands du salon, c'est New Legends qui nous était présenté par un des développeurs. Environnements variés, combats à tout va, une pléiade d'armes et d'attaques différentes, des textures fines… Un titre qui ne passera pas inaperçu dans le catalogue de la Xbox, mais une « question m'interroge » : qu'en sera-t-il de l'intérêt du jeu qui semble pour l'instant bien ennuyeux ? De nouvelles infos très prochainement, c'est promis !





Air Force Delta

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Décembre 2001





Alors qu'Ace Combat 4 se voyait déjà le seul prétendant sur console 128 bits (encore existante) dans la catégorie simulation de combats aériens, Konami fausse les cartes et change la donne, en développant le deuxième volet de Deadly Skies (titre prévu en Europe, dont le premier du nom fut édité sur Dreamcast). La cinquantaine d'avions de chasse se disputeront l'espace aérien pour différentes missions au-dessus de buildings, de monts enneigés… La modélisation des zincs est impressionnante et les paysages ont plus de relief que dans le titre de Namco. Air Force Delta est un concurrent sérieux avec lequel il faudra compter.






Très enjoué, Takayuki Kawagoe se fit un plaisir de présenter pour la première fois Jet Set Radio Future sur Xbox.





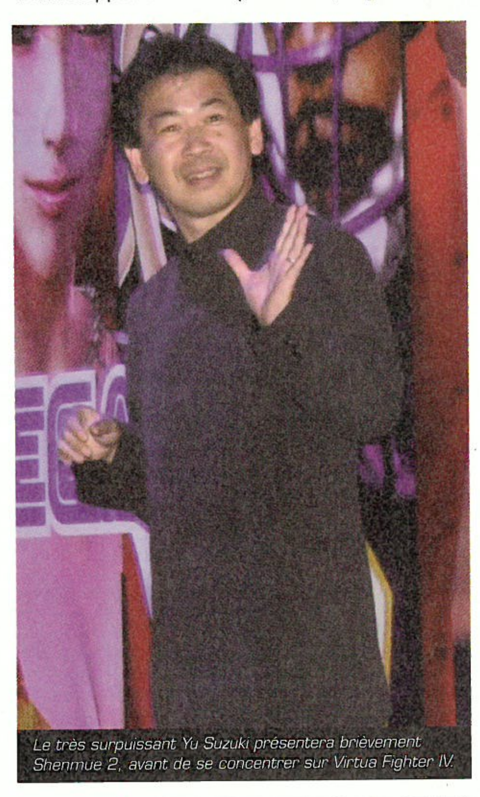
Le nouveau visage de Sega se précise enfin. Un visage résolument tourné vers le multi-plate-forme. Des annonces-surprises et des premiers jeux qui en sdisent long sur une résurrection annoncée...

Sega Le nouvel arbitre

Les années se suivent et ne se ressemblent pas vraiment chez Sega. Oublié le stand gigantesque animé par de charmantes naïades lors de l'E3 2000. En 2001, bienvenue dans le blockhaus ludique. Ainsi, pour pouvoir découvrir les futures productions Sega, il fallait désormais montrer patte blanche. Pourtant, au cœur de cette enceinte, les surprises se révélaient nombreuses aussi bien sur Dreamcast (un peu) que sur PlayStation 2 (pas mal), mais surtout sur Xbox et GameCube (passionnément). L'objectif de la firme au hérisson bleu est clair : devenir, d'ici 2003, l'éditeur tiers numéro 1. Une volonté d'acier qui, devant le line-up et l'enthousiasme affichés, ne paraît d'ailleurs pas si utopique, même si rien n'est encore gagné, nous sommes d'accord...

LE SAVOIR-FAIRE SEGA

Pour Peter Moore, président de Sega USA, le message est répété avec insistance : « Notre industrie doit se lancer sur le Net. Mais nous ne devons pas délaisser pour autant le contenu offline. C'est pourquoi nous allons devenir *hardware agnostic* ». Avec l'accent siou plé. Résultat immédiat, la plupart des grands « développeurs stars » (Yu Suzuki, Yuji Naka


Le très surpuissant Yu Suzuki présentera brièvement Shenmue 2, avant de se concentrer sur Virtua Fighter IV.


L'ensemble des développeurs stars de Sega réunis autour de leur président. Là, si un sniper embusqué se déchaînait, ce serait grave la cata...

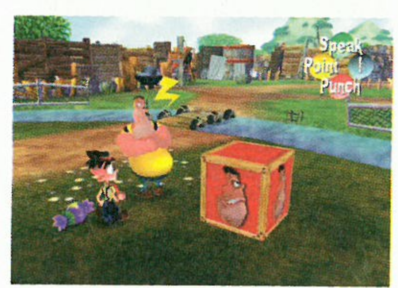
et Hisao Oguchi en tête) se sont succédés sur le podium pour dévoiler leurs futurs projets. La plupart en gestation en dehors des plates-bandes Dreamcastiennes. Ainsi, hormis la poursuite de la gamme Sport, Floigan Brothers, Outtriger et quelques titres plus anecdotiques, la DC ne devrait plus trop accueillir de chefs-d'œuvre made in Sega. C'est certain, une page se tourne. Sur Xbox, décidément très appréciée, on retrouvera donc : Gun Valkyrie, Jet Set Radio Future, Sega GT 2002, House of the Dead 3, Crazy Taxi Next, Sega Sports NFL et NBA 2K2. Sur PlayStation 2, on joue plus la carte décalée : Virtua Fighter 4, K-Project (un titre d'action musicale supra-space), Space Channel 5, ainsi que NFL et NBA 2K2. Tandis que sur GameCube, le line-up se révèle assez diversifié : Phantasy Star Online, Super Monkey Ball et Virtua Striker 3 Ver. 2002. Alors que la Game Boy Advance accueillera ChuChu Rocket (!), Sonic the Hedgehog Advance et Advanced Columns. Et ce n'est qu'un début... Voili voilou. L'occasion aussi de rencontrer ce très cher Koji Aizawa, désormais rédacteur en chef de *Famitsu Xbox*. Notre homme était d'ailleurs un peu dépité par la prestation de Microsoft. Il est toutefois probable que les annonces de Sega sur la console de Bilou lui regonfleront le moral. Les meilleurs jeux sont encore à venir... Soyons patients !

Floigan Brothers

Éditeur : Sega • Développeur : Visual Concepts (États-Unis) • Date de sortie : Août 2001

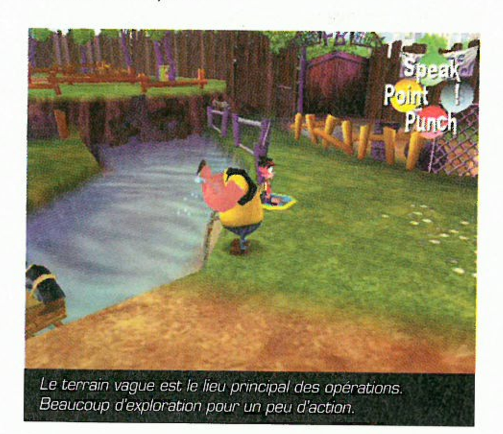


Les frères Floigan passent la majeure partie de leur temps à défendre leur bout de terrain, très convoité par des chatons mercenaires.





Floigan Brothers fut l'un des premiers titres évoqués lorsque la Dreamcast est sortie. Depuis, silence radio. Et puis voilà que les frères au nom impossible, Hoigle et Moigle, sont de retour pour une aventure atypique aux relents psychologiques. En effet, les deux « brozers » évoluent sur un terrain vague. Vous vous occuperez de contrôler Moigle, le gros débile, pas simplement en appuyant sur un bouton puisqu'il faudra le convaincre d'effectuer certaines actions. Votre personnage évolue tout au long de la partie suivant les indications que vous lui donnerez. Persuasion et imagination seront de la partie pour empêcher le Baron Malodorous de s'emparer du terrain à coups de stratagèmes inédits, puisqu'il utilise des chatons mercenaires lanceurs de bombes. Les développeurs ont bénéficié d'une liberté totale pour la conception de ce titre pour lequel un mode en réseau aurait été prévu. La Dreamcast nous réserve encore des surprises !



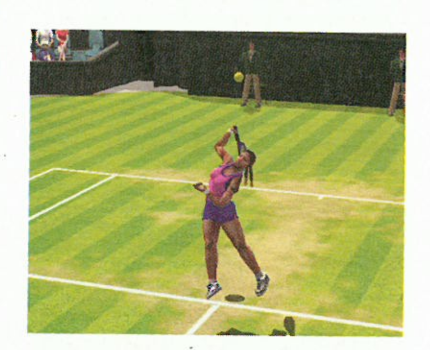
La coopération est primordiale entre les deux « reufre ». À vous de motiver le gros Moigle pour le faire réagir convenablement.

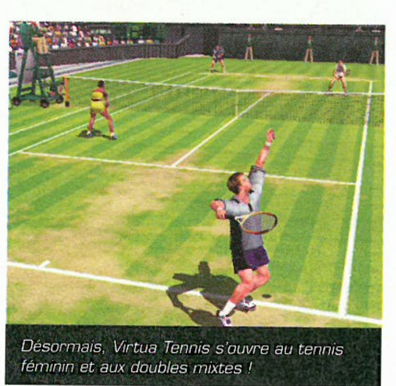
Le terrain vague est le lieu principal des opérations. Beaucoup d'exploration pour un peu d'action.

Virtua Tennis 2K2

Éditeur : Sega • Développeur : Sega (Japon) • Date de sortie : Fin 2001



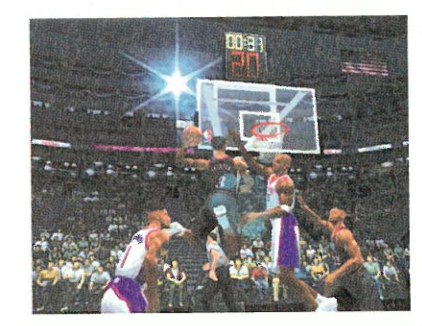


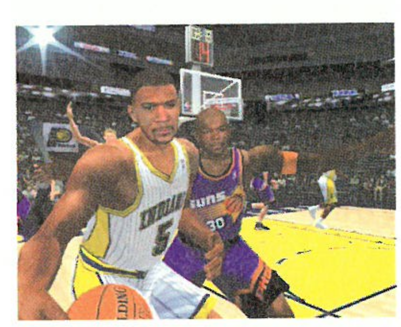

Désormais, Virtua Tennis s'ouvre au tennis féminin et aux doubles mixtes !

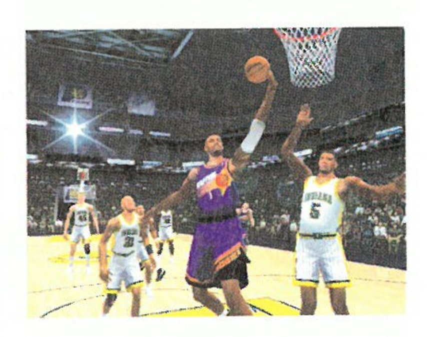
Élu meilleure simulation de tennis de tous les temps (à côté de Final Match Tennis sur NEC), en partie par manque de concurrence et surtout pour ses innombrables qualités, Virtua Tennis aura rythmé pendant un moment la vie de la rédac... Avec ISS, cette simu de tennis a véritablement plombé notre productivité au boulot durant des mois. Et puis là, alors qu'on croyait en être sorti, boum, v'là t'y pas que Sega remet le couvert en nous annonçant l'arrivée de Virtua Tennis 2K2. Oh les lourds !, on va encore devoir simuler des gastros pour rester chez nous à jouer... Bon, pour le moment, on n'a pas encore pu découvrir le bestiau en live, mais uniquement par le biais d'une démo tournante. L'occasion d'apprendre que le jeu s'ouvre désormais au tennis féminin (les sœurs Williams seront de la partie) et que l'aspect graphique a été, semble-t-il, quelque peu remanié. Quant à savoir si la jouabilité a été modifiée, si la palette des coups a augmenté ou si les matchs seront un peu plus « fins », on nage pour l'instant en plein mystère. Bah, qu'importe : Virtua Tennis 2K2 sera un grand jeu. Il ne peut pas en être autrement !

NBA 2K2


Le mode Street est toujours au programme et proposera de nouveaux terrains.

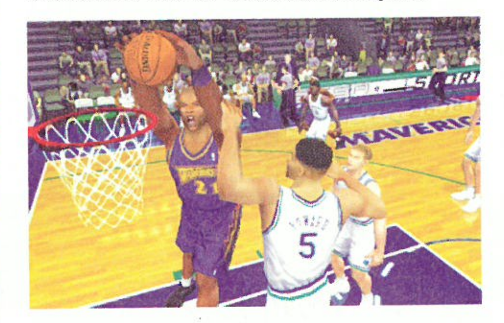






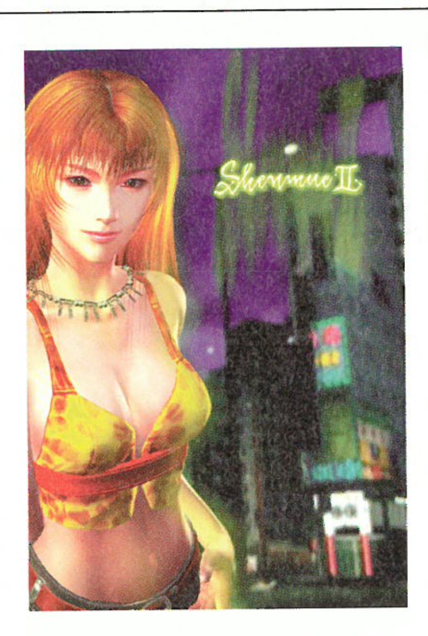
Éditeur : Sega • Développeur : Visual Concepts (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2001

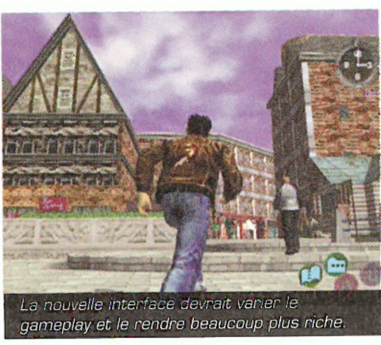
Ce salon de l' « iquiube » était, comme les années précédentes, particulièrement riche en réactualisations sportives. Mais pour trouver des choses un poil intéressantes, il fallait faire un petit tour sur le stand de Sega Sports où tournait, entre autres, une démo particulièrement convaincante de NBA 2K2. Notez au passage qu'il s'agira du tout dernier jeu de basket de Sega sur Dreamcast. Snirf. Pour cette nouvelle édition, les développeurs ont entièrement revu les routines d'Intelligence Artificielle, notamment les réactions des joueurs lors des rebonds offensifs et défensifs. Le système d'interception a lui aussi été amélioré de manière significative et de nouveaux mouvements défensifs ainsi que des signature-moves inédits ont fait leur apparition. Que dire de plus si ce n'est qu'on attend tous avec impatience l'arrivée de cette simulation de basket et des autres productions Sega Sports sur PlayStation 2 et Xbox. Hé oui, fini le règne absolu, EA Sports ne sera plus tout seul cette année !



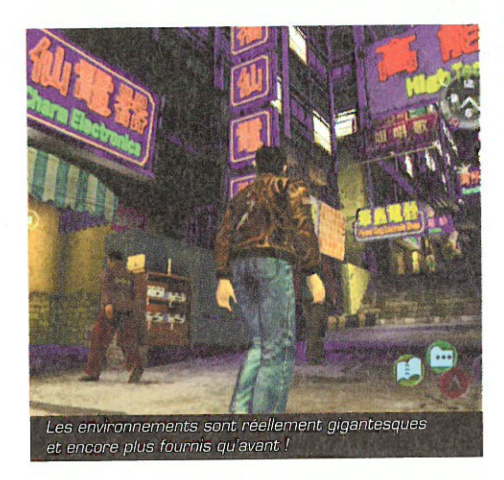


Shenmue II




La nouvelle interface devrait varier le gameplay et le rendre beaucoup plus riche.

Éditeur : Sega • Développeur : Sega AM#2 (Japon) • Date de sortie : Automne 2001

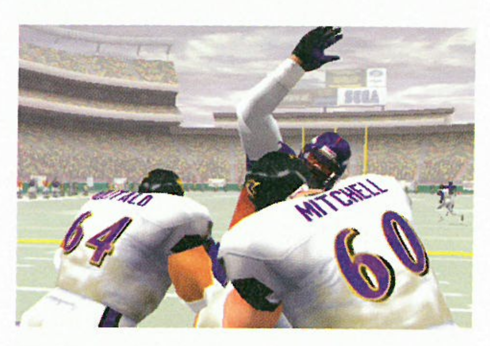

Les environnements sont réellement gigantesques et encore plus fournis qu'avant !



Le dernier super hit de la Dreamcast était bien évidemment présenté par Maître Suzuki, mais ce dernier a préféré mettre l'accent sur Virtua Fighter 4... Pas de démo jouable, donc, mais un simple petit speech suivi d'une nouvelle bande-annonce de quelques minutes, qui ne nous aura rien appris de vraiment neuf. Étant donné que Sega a confirmé que Shenmue II en était bien au stade final du débugging, on s'attendait non seulement à le voir sur le devant de la scène, mais surtout à pouvoir y jouer... Que nenni ! Enfin bon, le nouveau trailer avait quand même la grande classe, et les photos présentes sur cette demi-page nous prouvent bien les progrès techniques effectués par l'AM#2 pour ce deuxième volet. Voilà, en vrac retenez donc que Shenmue II proposera plus d'action, un gameplay plus vaste et plus équilibré, de nouvelles combinaisons de QTE, des environnements gigantesques et plus nombreux, une quête moins dirigiste et beaucoup plus longue. Le jeu tiendra finalement sur 4 GD et sortira mondialement avant la fin de l'année.

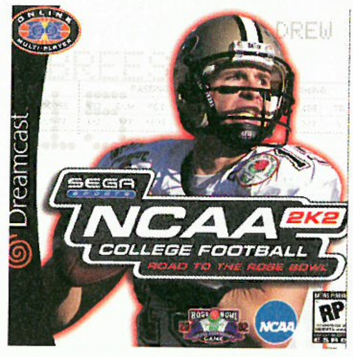


Dreamcast
PlayStation 2
Xbox



Éditeur : Sega • Développeur : Visual Concepts (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2001/2002





Sega compte adapter ses gros hits sur les autres consoles. La PS2 et la Xbox profiteront ainsi d'une partie de sa gamme Sports.

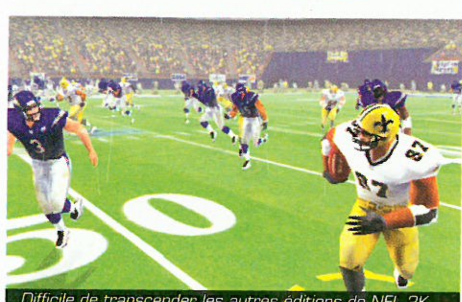
Bientôt sur PS2 et Xbox !

La gamme Sega Sports...

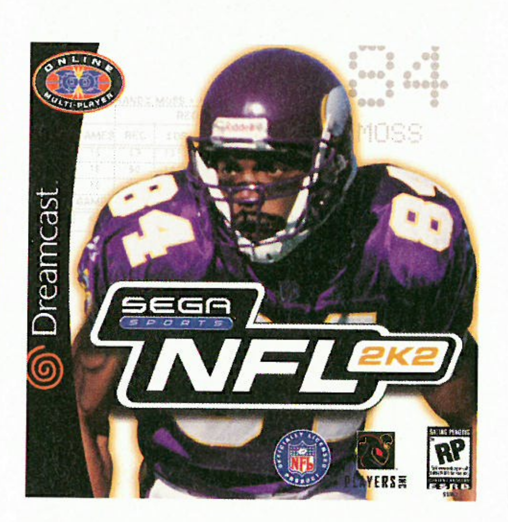
Evidemment, tous les titres de cette gamme Sega Sports sont avant toute chose prévus sur Dreamcast. En fait, l'annonce couvre pour l'instant les deux titres majeurs, à savoir Sega Sports NFL 2K2 et Sega Sports NBA 2K2. Ils sortiront également (un peu plus tard) sur PlayStation 2 et Xbox. On vous parle en détail du jeu de basket dans ces pages, voici donc quelques nouvelles fraîches du jeu de foot ricain...
Tout d'abord, l'I.A. des Quarterbacks a été grandement améliorée, pour leur donner des réactions plus humaines. Le système de passe et de réception a également changé, avec notamment un timing plus instinctif. Question réalisation, on note une amélioration de la modélisation des personnages, principalement des animations. Enfin, même si on ignore si l'on pourra en profiter, les modes Online se révèlent bien plus intéressants qu'avant, puisqu'ils seront jouables jusqu'à 8 simultanément.

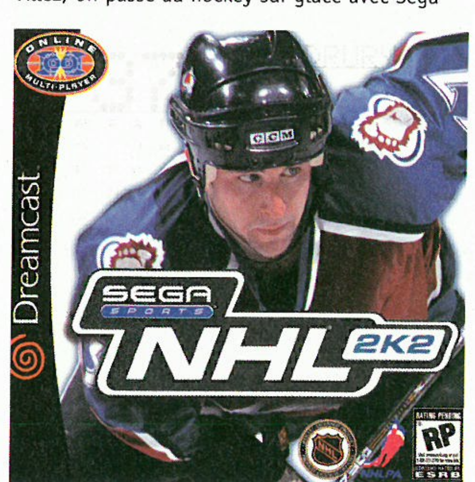
ET LES AUTRES ?

Passons maintenant aux exclusivités Dreamcast, avec tout d'abord World Series Baseball 2K2 qui, comme tous les autres titres (mis à part NBA 2K2), ne sortira probablement jamais chez nous... Les deux vraies nouveautés sont apportées ici par le jeu online, et par le fait que la défense est cette fois entièrement contrôlable... Cela suffira pour en faire l'un des meilleurs jeux de base-ball du moment (cf. Zoom du premier opus, Joypad n°101) !
Allez, on passe au hockey sur glace avec Sega Sports NHL 2K2. Les animations ont encore été améliorées (ça tuait déjà pas mal), le mode Online fait là encore son apparition (8 joueurs simultanément et sans lag), tout comme le mode Franchise, qui allongera encore la durée de vie du soft. En dehors de cela, ça reste de l'update pour la saison 2002, avec des améliorations classiques (I.A., graphisme...).
On finit avec un petit nouveau qui, plus que jamais, n'intéressera que les fans les plus hardcore... : j'ai nommé Sega Sports NCAA College Football 2K2, qui n'est autre qu'un émule de NFL 2K2, mais avec les équipes universitaires (très médiatisées aux States). Le online à 8 simultanément répond toujours présent, bien sûr, en plus de quelques originalités comme le mode Dynasty , qui vous propose d'enfiler la veste du coach pendant une saison universitaire.



Difficile de transcender les autres éditions de NFL 2K, tant elles exploitaient déjà à fond le potentiel de la Dreamcast, mais là, il faut avouer que la modélisation a encore été affinée.





" On n'y a pas joué ! "

Question gameplay, tous ces titres ne devraient réserver aucune grosse surprise... Nous n'avons pas eu la chance d'y jouer ; on attendra donc les premières versions preview (ou plus probablement les premières versions import, parce que les sports ricains, chez nous...) avant de vous en dire plus !

Et aussi...

Bomberman Online

Éditeur : Sega
Développeur : Hudson (Japon)
Date de sortie : Automne 2001

Bon, je ne vous ferai pas l'affront d'expliquer le concept de Bomberman. Il fait son apparition (tardive) sur Dreamcast dans une version principalement basée sur le jeu en réseau. Un maximum de dix joueurs pourront s'affronter simultanément dans des arènes créées spécialement pour l'occasion. L'apparence des persos est customisable et il y aura même un système d'échange d'objets entre les connectés. Le gameplay ne bouge pas d'un pouce, en revanche, graphiquement, on est passé au très répandu style manga-dimension initié par Jet Set Radio. Avec cette version, il semble clair qu'Hudson effectue un véritable retour aux sources qui enchantera les nostalgiques de la version Saturn (comme Greg).







Propeller Arena
Aviation Battle Championship

Éditeur : Sega
Développeur : Sega AM2 (Japon)
Date de sortie : Automne 2001



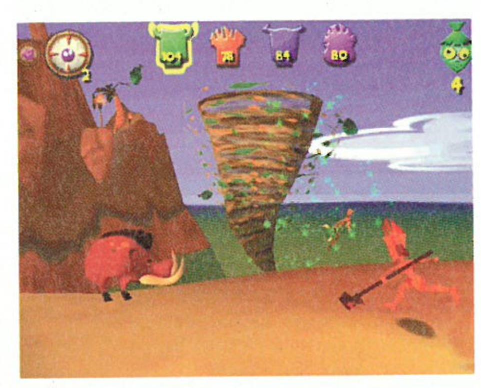


Voilà une nouveauté Dreamcast qui pourrait être plutôt sympathique. Il s'agit en fait d'un jeu de combat aérien clairement orienté Arcade et Multijoueur. À bord de l'un des vieux zincs proposés, il s'agira simplement de blaster les copains dans de vastes environnements, en utilisant l'arsenal de base ou en récupérant les différents items qui traînent. Le jeu est plutôt réussi techniquement, seul ou à deux en écran splitté, mais le vrai truc sympa reste la possibilité de jouer online jusqu'à 6 en même temps. En plus, le jeu gérera le micro de la Dreamcast, qui s'enfourne dans la manette et vous permet de communiquer en direct pendant le jeu ! On espère simplement que ça tournera bien en situation...

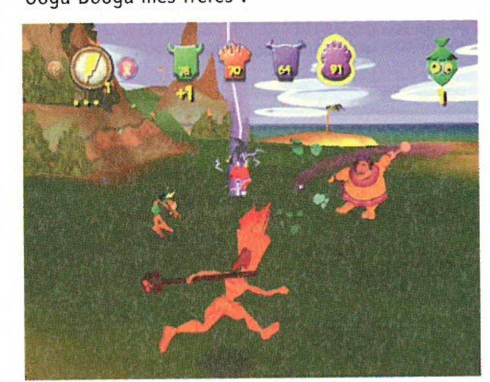


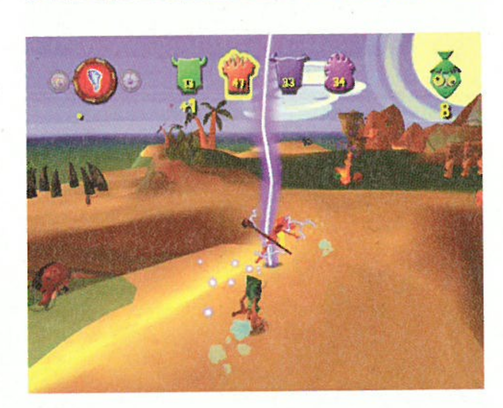
Ooga Booga

Éditeur : Sega
Développeur : Visual Concepts (États-Unis)
Date de sortie : Août 2001



Il existe une île qui émerge uniquement lors de la pleine lune. Les autochtones pètent alors les plombs et se lancent des défis délirants. On peut décrire Ooga Booga comme un jeu de combats sur une île tropicale que se disputent de 1 à 4 joueurs.
On sélectionne un personnage, issu d'une tribu locale, afin d'exploser ses adversaires avec les moyens du bord : crânes, ours, oiseaux. Vous pourrez également invoquer les éléments pour déclencher un séisme ou une tornade. Les affrontements prennent fin après un laps de temps déterminé et la grande déesse du volcan, Ooga, désigne le vainqueur. Le mode en réseau promet de sérieux affrontements avec des items et des sorts supplémentaires. Ooga Booga mes frères !





Ils ont dit...

Les réactions des développeurs

Morceaux choisis

Nous avons vu et interrogé pas mal de monde cette année. La place manquant pour traduire intégralement certaines de ces interviews, voici juste un petit aperçu de réactions et commentaires glanés sur le salon. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, certains n'ont pas la langue trop liée, fort heureusement pour nous !



Hideo Kojima

producteur et créateur de Metal Gear Solid 2

Joypad : À moins de six mois du lancement de Metal Gear Solid 2, où vous situez-vous ?
Hidéo Kojima : Depuis l'E3 2000, le développement s'est poursuivi à un rythme particulièrement soutenu. Nous avons aussi tenu compte de certains commentaires concernant la démo. À ce titre, les réactions se sont révélées très positives. Si tel n'avait pas été le cas, nous aurions probablement repoussé sa sortie d'au moins un an (sourire).

Vos sentiments sur la GameCube et la Xbox...
Cette année, j'opterais plutôt pour une politique du « no comment ». D'ailleurs, personnellement, la console qui m'attire le plus en ce moment reste la Game Boy Advance. Sinon, je remarque que beaucoup de personnes déclarent que la Xbox n'a pas d'âme... mais j'ai constaté que la plupart des développeurs qui se penchent dessus lui donnent leur âme. De son côté, Nintendo semble avoir fait sensation avec sa GameCube, mais je préfère ne pas m'avancer à ce sujet. Pour l'instant, mon équipe et moi nous concentrons uniquement sur Metal Gear Solid 2, qui est d'ailleurs une exclusivité PlayStation 2 pendant au moins un an.

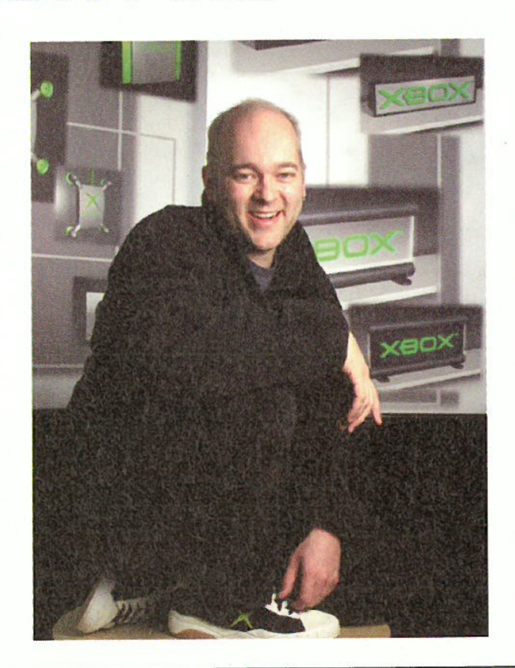
Jay Allard

responsable de la plate-forme Xbox & développeurs 3rd party

Joypad : Vous avez eu l'occasion de vous balader sur le show ?
Jay Allard : Il y a bien un chemin que j'ai parcouru, de cette pièce jusqu'au toilettes, et je vois l'expo sur le chemin... enfin EA et Activision. Sinon, jeudi, pendant la préparation du salon, j'ai donc vu Sony et Nintendo assembler quelques-uns des éléments qu'ils ont montrés.

> « LA LEÇON NUMÉRO UN QUE L'ON RETIENT DE NINTENDO, DE PAR LEUR HISTOIRE, C'EST LE GAMEPLAY » - JAY ALLARD

Vous en avez pensé quoi ?
Ce qui m'a le plus surpris, c'est la force de l'homogénéité visuelle des jeux Nintendo. La première fois que j'ai regardé, je me suis dit « ça ressemble à un jeu N64 », mais en fait, ça ressemble à des jeux Nintendo, tout simplement. Il y a un « look » vraiment distinct, un peu à la manière Disney : ils investissent énormément d'énergie et de passion sur les personnages. Ils font passer toute la puissance pour avoir des personnages forts, quitte à avoir des décors plus spartiates. Ça explique pourquoi les gens y sont si liés. Bon, si on parle d'un Golden Eye ou d'un Perfect Dark, ça ruine un peu la règle, mais aujourd'hui, à l'exception de Rogue Leader, tous ont cette personnification distincte. C'est un stéréotype, mais c'est tout aussi fort que pour Disney. J'ai marché à côté, et je me suis dit « Wow, Nintendo » et ça m'a fait du bien. Je pense qu'ils auront du succès : c'est une console orientée enfants, mais ils assurent avec ce public précis.



Et côté Sony, alors ?
Je n'ai pas pu voir quoi que ce soit... J'ai entendu dire que Devil May Cry était bon, mais c'est vraiment le seul jeu dont tous ceux qui s'y sont essayés ont énormément parlé.

Il est intéressant de constater que vous avez conservé d'aussi forts sentiments pour Nintendo. Que pensez-vous avoir appris de leurs jeux, qui se retrouve aujourd'hui sur le stand Xbox ?

« PERSONNELLEMENT, LA CONSOLE QUI M'ATTIRE LE PLUS EN CE MOMENT RESTE LA GAME BOY ADVANCE » - HIDEO KOJIMA

C'est justement la consistance de ce style visuel, qui, lorsqu'on s'adresse à un public plus jeune, marche vraiment très fort. Mais comme notre focus s'intéresse aux joueurs plus matures, et donc à des personnalités plus variées, il est impossible de rester aussi homogène visuellement. Du coup, la leçon numéro un que l'on retient de Nintendo, de par leur histoire, c'est le gameplay. Nous avons été très concernés par le gameplay, et je suis plutôt satisfait. J'ai essayé tous les jeux qu'on a aujourd'hui sur le stand Xbox, et notre gameplay est fort. Je pense que c'est ça, la plus grande leçon que nous tirons de Nintendo et de leur illustre histoire. Tout est affaire de gameplay, c'est fondamental.

C'est un show très américain, tout de même. Vous pouvez nous parler un peu plus de l'Europe ?
Nous avons décidé, après de nombreux retours là-dessus, de faire nos annonces de manière locale. Si ça concerne les Américains, c'est fait ici ; l'Europe en Europe ; le Japon au Japon... Vous avez pu aller au TGS ?

Oui.
Nous avons aussi eu de bons retours du TGS, avec des annonces assez excitantes.

Nous avons eu d'autres sons de cloche du Japon...
Quoi par exemple ?

Les Japonais ont du mal à appréhender ce qu'est exactement la Xbox, en fait. Pour beaucoup d'entre eux, ils ne trouvent pas l'« esprit Xbox »...
Je ne vais pas essayer de vous baratiner et dire que le Japon, c'est facile. Le Japon est un terrain très difficile. Aussi internationale que puisse être une compagnie comme Microsoft, nous y sommes toujours perçus comme une boîte américaine. Si on pense à l'industrie vidéo-ludique japonaise, elle a été fondée et contrôlée par des Japonais depuis des lustres, ça remonte au patchinko. Ces compagnies ont des relations très fortes, une histoire très forte, nous avons tout ça à construire. Mais nous sommes patients. Cela va demander beaucoup de patience et de dévotion. Nous avons cette dévotion. Cela dit, en même temps, près d'un tiers de nos kits de développement sont au Japon, et je poserais bien la question de savoir quel est l'« esprit PlayStation 2 », parce que je ne sais pas ce que cela veut dire...

C'est précisément ça qu'ils disent... ils ont du mal à faire la différence, ils se demandent si la Xbox n'est pas juste une autre PlayStation 2.
C'est peut-être parce que nous ne l'avons pas encore montré.

Peut-être ! Il y a un jeu que nous n'avons pas vu, cette année, c'est Malice. Pourquoi ?
En voilà une question intéressante ! Jez (d'Argonaut, NDLR) est très confiant sur Malice Xbox, et le développement se déroule très bien. Pas de souci ! (aux dernières nouvelles, la rumeur veut que Malice soit aussi prévu pour d'autres machines, NDLR).

Takayoshi Sato
Konami, responsable CGI sur le projet Silent Hill 2



Joypad : Alors, personnellement, que pensez-vous de la Xbox ?
Takayoshi Sato : C'est une super machine... elle a l'air vraiment puissante, mais surtout, beaucoup plus « praticable » que la PS2. La PS2 nous aura tout de même donné du fil à retordre...

Et le public japonais, qu'en pense-t-il ?
C'est un peu plus compliqué... les développeurs japonais la trouvent très bien, et apprécieraient de travailler dessus, mais les éditeurs sont plus récalcitrants. Au Japon, Microsoft n'a pas encore très bonne presse, et les éditeurs restent encore frileux : ils préfèrent pour le moment faire confiance à Sony.

Et la GameCube ? Qu'en pensez-vous ?
Je n'ai malheureusement pas eu l'occasion de travailler avec. Mais j'ai entendu dire que c'était une très bonne machine aussi.

Chris Deering
président de Sony Computer Entertainment Europe



Joypad : Votre sentiment global sur l'évolution du marché PlayStation 2 en Europe...
Chris Deering : À l'image de cet E3, il apparaît clairement que les développeurs maîtrisent de mieux en mieux la machine. Pour 2001, 250 jeux auront été développés sur PlayStation 2. Le soutien des éditeurs tiers ne se dément pas, et pour l'année prochaine, nous avons déjà recensé près de 132 projets. Quant au jeu online, nous abordons ce virage avec confiance, tout en ayant conscience des problèmes que nous pourrons rencontrer. C'est un sujet très complexe vu le nombre d'opérateurs différents. Toutefois, nous avons signé de nombreux accords avec AOL, Vodafone, Real Networks et Macromedia afin de nous donner les moyens d'aborder le online. Pour commencer, il s'agira plus de téléchargements de données « simples ». Le multijoueur s'installera lorsque l'infrastructure aura gagné en maturité.

Contrairement à Nintendo et Microsoft qui ne parlent que des jeux, Sony semble insister sur la tendance multimédia de la PlayStation 2...
Certes, nous allons sortir un écran LCD, une souris, un clavier, mais cela n'en fait pas pour autant un PC. Il s'agit d'une simple évolution. Le jeu se décline sous plusieurs formes, chacune avec ses particularités et ses avantages.
Nous essayons juste de proposer des expériences de divertissement nouvelles et plus variées. Lorsque vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer.

E3 Awards 2001

On se la joue Césars !

E3 Awards 2001

Cette double page est plus un petit jeu que des Awards sérieux, donc pas la peine de s'offusquer, les enfants, ou de commencer à faire des comptes par machine pour en tirer des conclusions stupides ! De toute façon, ce salon fut si riche qu'il est impossible d'être équitable... Enjoy (Pad) !

Un petit résumé de ce que la rédaction a élu dans différentes catégories pour l'E3 2001 ? C'est ici ! Mais nom d'un chien, c'est difficile de n'en choisir qu'un dans chaque catégorie... Du coup, on s'est permis de mettre un « runner up », c'est-à-dire celui qui aurait pu arriver à la même place !

LE JEU LE PLUS MARQUANT

Project Ego [Xbox]

(Runner up : Silent Hill 2 [PS2])

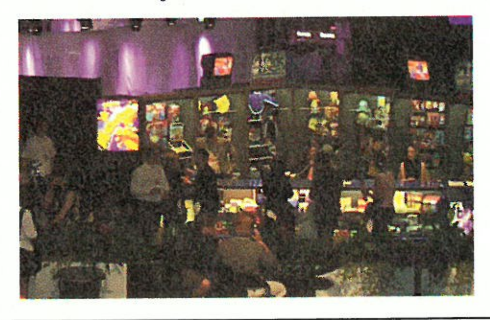
C'est certain qu'il ne sort pas tout de suite. Mais Project Ego, tel qu'il fut annoncé, est un des projets les plus ambitieux qui aient été présentés cette année. Un concept génial et une technologie aboutie qui nous ont fait rêver. Si Silent Hill 2 se place derrière, c'est que pour être marquant, il l'est ! Son ambiance ultra-travaillée et particulièrement angoissante a énormément marqué les témoins de la vidéo.

LE PLUS BEAU STAND

Nintendo

(Runner up : Microsoft)

Nintendo a tout de même la palme du meilleur environnement de démo du salon, grâce à ses salles noires, calfeutrées et climatisées, qui permettaient de s'essayer aux premiers jeux GameCube sur écran géant, avec son Surround. Microsoft n'avait certainement pas le plus grand stand, mais avec ses deux étages et ses bornes bien réparties, ses salles calmes pour les interviews et sa petite galerie intérieure présentant les packagings, il était fort agréable. Enfin, la gigantesque rampe de skate du stand Activision a mis son animation, avec un passage acclamé de Tony Hawk lui-même !



LE STAND LE PLUS POURRI

Microïds

(Runner up : G.O.D.)

Une salle quasiment en préfabriqué, sans la moindre déco, rectangulaire. Avec des paravents pour séparer les différents éditeurs... et Microïds au milieu. Bon, c'est certain que ça coûte cher, un stand, et pour présenter 3 jeux, c'était sans doute pas la peine de dépenser des millions ! Carton rouge pour Gathering of Development, qui a encore poussé le mauvais goût très loin cette année. Toujours à la jouer façon rebelle, en dehors du centre d'exposition, et avec des nains, des boothbabes vulgaires, bref, l'horreur.

MEILLEUR JEU DU SALON

Silent Hill 2 [PS2]

(runner up : Star Wars Rogue Leader [GC])



Plutôt que le meilleur jeu du salon, disons que c'est celui avec lequel on a le plus envie de jouer au sortir de l'événement. Les membres de la rédac ont été particulièrement marqués par l'ambiance déjantée et la qualité de Silent Hill 2. Entre autres titres, on pourrait évidemment citer tous ceux présents sur cette double page, et d'autres encore... Mais Star Wars Rogue Leader reste incontestablement son lieutenant...

MEILLEUR JEU MULTIJOUEUR

Halo [Xbox]

(Runner up : Socom Navy Seals [PS2])

Avec sa partie à 8 joueurs, Halo faisait montre d'une excellente ambiance. Dommage que des doutes planent sur la possibilité d'y jouer online, mais une chose est sûre : les modes LAN et 4 Joueurs en écran splité devraient arriver dans la version finale. Socom, de son côté, sera sans doute le premier jeu multijoueur online façon PC sur console. Nous devons aussi signaler Tony Hawk 3 sur Xbox, qui propose aussi un mode multijoueur très intéressant ! Et puis, ça change des jeux de guerre...



MEILLEUR JEU ORIGINAL

Pikmin [GC]

(Runner up : Socom Navy Seals [PS2])

Pikmin GameCube reprend, mélange et enrichit des concepts vus dans des titres comme Lemmings, Sheep et toutes sortes d'autres puzzle games. Un titre au design et au concept vraiment rafraîchissants ! Difficile cependant de trouver des jeux complètement originaux. Certes, Amped offre une optique différente du jeu de glisse, Silent Hill 2 un design unique, et j'en passe, mais à moins d'aller chercher des titres qui n'arriveront pas avant au moins 1 an



(comme Project Ego), ce n'est pas encore cette année que les tout nouveaux concepts, réussis, nous auront étouffés de par leur nombre... Reste Socom, qui apporte pour la première fois un gameplay tout nouveau au monde de la console.

PLUS GROSSE DÉCEPTION

Ace Combat 4 [PS2]

(Runner up : Super Smash Bros Melee [GC])
Les photos et vidéos diverses nous avaient plutôt enthousiasmés, après avoir pris la manette et joué un peu, Ace Combat 4 a perdu de sa superbe. La pixellisation du sol quand on s'en approche, son aspect trop plat, ainsi que le gameplay qui n'a pas beaucoup évolué (on shoote toujours à distance, le dogfight, une fois de plus, n'est pas très présent) auront asséné un sacré coup à notre intérêt pour le titre. Enfin, la déception côté Nintendo : le nouveau Super Smash Bros GameCube ! Très joli, très pêchu mais seule nouveauté : le pas de côté ! Après un discours si enthousiasmant sur le besoin d'innover dans notre industrie, SMB Melee faisait clairement contraste.

MEILLEUR JEU PAR CONSOLE

GameCube

Star Wars Rogue Leader

(Runner up : Pikmin)



S'il y en a un qu'on a vraiment envie de vite essayer sur GameCube, c'est bien Rogue Leader. Vivement qu'on puisse se taper l'attaque de l'Étoile de la Mort ! Pikmin, quant à lui, intrigue suffisamment pour qu'on ait particulièrement envie d'y jouer plus avant, et il se démarque réellement du reste des produits de Nintendo. Certains ne sont pas si enthousiastes, mais en tout cas, il a été clairement mis en avant par Nintendo et une bonne partie du public.

Xbox

Halo

(Runner up : Amped)
C'est le plus cité, et de loin : Halo impressionne. Un des titres les plus musclés du salon, et de loin le plus abouti sur Xbox. Amped suit de près grâce à un gameplay un peu novateur, et surtout de vrais domaines skiables, très « immersifs ». Munch's Oddysee aurait aussi pu arriver en « runner up », mais pour le moment, il attire moins les membres de la rédaction (subjectivité, quand tu nous tiens) !



PlayStation 2

Silent Hill 2

(Runner up : FFX)
Décidément, Silent Hill 2 nous a bien plu ! Non pas que nous soyons particulièrement névrosés, hein. La PlayStation 2 accueille pas mal de titres de qualité (enfin !), et si nous devions retenir un second, ce serait sans doute Final Fantasy X. Ma-gni-fique, ne serait-ce qu'artistiquement parlant !



MEILLEURE MANETTE PRISE EN MAIN

Manette GameCube

(Runner up : manette PS2)
Pour le coup, pas de doute possible : la manette GameCube est exceptionnelle. À la fois légère et tenant parfaitement en main, ce fut un réel plaisir de pouvoir enfin y goûter ! Une manette parfaite, qui fera date. On ne peut guère lui reprocher qu'une seule chose : pour les jeux de baston, elle risque de perdre en efficacité (à cause de la répartition des boutons), mais ce n'est même pas certain...

MEILLEURE SURPRISE

Medal of Honor [Xbox]

(Runner up : ICO [PS2])
Medal of Honor nous a collé une belle baffe. On ne s'attendait pas à un rendu aussi réaliste et à une mise en scène aussi poussée. Pas de réelle surprise, étonnamment. Y en a bien parmi nous qui ont cité « RaHaN parvient à se lever pour la conférence Xbox » comme surprise, mais à part ça... Reste Ico sur PS2, que tout le monde avait plus ou moins oublié, et qui se révèle tout à fait intéressant. Le jeu a particulièrement progressé, pour atteindre une qualité surprenante.



MEILLEURE DÉMO OU VIDÉO

Metal Gear Solid 2 [PS2]

(Runner up : Medal of Honor : Allied Assault [Xbox])
Une fois de plus, la vidéo la plus regardée n'est autre que celle de Metal Gear Solid 2. Vivement que le jeu sorte ! Depuis l'année dernière, c'est MGS2 qui rafle tout avec ses trailers extraordinaires ! Medal of Honor, montré sur PC mais prévu sur Xbox, a reconstitué la scène du débarquement de Normandie avec brio, captivant ses spectateurs... et si nous devions en citer une dernière, ce serait sans doute celle de Silent Hill 2, encore chez Konami (mais laissez-en pour les autres) !

L'ABSENT LE PLUS REMARQUÉ

Mario GameCube

(Runner up : Metroïd GameCube)
Bon, de source sûre, il sera annoncé et montré plus tard (été), mais on aurait bien aimé retrouver un nouvel épisode, inédit et novateur, aussi époustouflant que Mario 64 à son époque, sur la nouvelle bécane de Nintendo. De même, la maigre vidéo du nouveau Metroïd nous a clairement laissés sur notre faim...

PLUS BELLES BABES

Tecmo

(Runner up : Crave Entertainment)
Pas beaucoup de « boothbabes » cette année par rapport aux « E3 » précédents. Néanmoins, avec son habituel cosplay Dead or Alive, Tecmo a encore attiré du monde ! On pourrait sans doute citer d'autres jolies filles, mais autant vous l'avouer : on n'a pas toujours retenu d'où elles venaient... trop occupés que nous étions à les prendre en photo ! La plus charmante, en tout cas (photo ci-dessous), était sur le stand Crave Entertainement.





ONNERIES
'OP RADIO
7 Here with Me Dido - Roswell
6 Can't fight the moonlight Leanna Rimes
1 No Nagging Froggy Mix
9 Avant de partir v2 Eve Angeli
20 RnB 2 Rue Matt
4 On a tous le droit Liane Foly
9 Seul Garou
6 Just Can't get Enough Depeche Mode
3 Wassup Da muttz
25 Lolita Alizée
7 Whassah Bboys
1 All for you Janet Jackson
3 Butterfly Crazy Town
TOP DANCE
6 Daddy DJ Daddy DJ
2 Better off Alone Alice Deejay
1 Things i've seen Spooks
12 Ces soirées-làYannick
1 No Nagging Froggy Mix
8 Passion Gigi d'Agostino
61 Carillon Magic Box
7 Feel the beat Darude
TOP RAP
1 Stan Eminem
0 RnB 2 Rue Matt
6 Belsunce breakdown Bouga
93 Wassup Da Muttz
2 The Next Episode Dr Dre
8 Real Slim Shady Eminem
2 Miss Jackson Outkast
26 It wasn't me Shaggy
8 Elle te rend dingue Nuttea
GOLDIES
26 Theme de Mission Impossible
3 BOF Le Flic De Beverly Hills
5 L'Exorciste Tubular Bells
18 Capitaine Flam
2 i will survive Gloria Gaynor
5 BOF Le Parrain
5 Thème James Bond
7 Pretty woman Roy Orbison
04 La Panthère Rose
3 Amicalement Vôtre
8 L'ile aux enfants Casimir
7 Chapi Chapo
PERSONNALISEZ
VOTRE
PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !
HIT DE LA SEMAINE
Stan Eminem 20011
Daddy DJ Daddy DJ 23046
RnB 2 Rue Matt 20020
Belsunce breakdown Bouga 11046
The Next Episode Dr Dre 20012
Theme de Mission Impossible 11026
BOF du Flic De Beverly Hills 11023
Wassup Da muttz 13093
L'ExorcisteTubular Bells 11025
Pulp fiction 11045
Real Slim Shady Eminem 20008
Générique des Simpsons 15009
7 days Craig David 13047
Générique Buffy Contre les Vampires 10005
Seul Garou 12029
It wasn't me Shaggy 20026
Capitaine Flam 15018
Miss Jackson Outkast 20022
i will survive Gloria Gaynor 37002
Le Parrain 11015
things i've seen Spooks 23041
générique de Friends Rembrands 10008
les rois du monde Romeo et Juliette 12030
Angela Saian Supra Crew 20040
X Xzibit 20021
Straight Up Chanté Moore 20015
Nous sommes les marseillais OM 35000
Thème de James Bond 11005
LOGOS
FONDS D'ÉCRAN
SEVERANCE
50003
50013
Baldur's Gate II
50018
MUSIC GENERATOR 2
50004
colin mcrae rally 2.0
50008
SILENT HILL 2
50019
Codemasters
GENIUS AT PLAY
50005
Super League
50015
INTERACTIVE
50020
ZONE OF THE ENDERS
OPERATION FLASHPOINT
50006
Joypad
50009
50021
WORMS WORLD PARTY
50014
MICRO MANIACS
50016
KONAMI
50022
METAL GEAR
50012
ISS 2
50017
MK2 ARMAGEDDON
50024
Joypad
ES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 8
NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE : MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P)
NERIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) • EMINEM REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GENERIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E
IINEMSTAN (A,E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SÉRIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20
• P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY • S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.
OS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110I, NOKIA 8890, NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 8110I, NOKIA 8810, NOKIA 9110, NOKIA

Toutes les sorties japonaises et américaines

Si le marché de l'officiel nous offre des choses intéressantes, en revanche, on n'a pas claqué beaucoup de fric dans les boutiques d'import en ce mois de juin (les hits arrivent fin juillet). À part Final Fight One sur GBA, Endonesia et Tokyo Bus Guide sur PS2, rien à signaler, nada, que pouic. Et encore, il faut vraiment être un gros nostalgique de la Super Nintendo pour apprécier ce titre de Capcom qui a atrocement vieilli. Taper, avancer, taper, avancer… 30 minutes plus tard : the end. Mouais bof, dans les chiottes, entre deux feuilles de P.Q., à la rigueur ça peut le faire. Comme on dit, tous les goûts sont dans la nature ! Mais quand même, en réfléchissant bien, pour 590 balles (prix généralement constaté en import), on peut trouver dix fois plus palpitant sur GBA. Enfin, j'veux pas vous influencer non plus, hein ? Bah, c'est votre pognon après tout, si vous souhaitez vivre dans le passé, pourquoi pas, moi j'm'en fiche, tant que ça vous donne l'illusion d'être heureux. Heu, là je crois que j'ai jeté un froid…



GAME BOY ADVANCE

Note 8/10

Final Fight One

Final Fight, l'une des légendes poétiques du beat-them all, se voit décliné dans sa version intégrale sur Game Boy Advance. L'arcade dans la poche : c'est désormais plus que jamais chose faite !





En Link, le jeu ne rame absolument pas !



Haggar est à la fois maire de New York et catcheur !

Aaaahhh… le mythique Final Fight, un jeu maintes fois copié mais jamais égalé ! Même Sega avait tenté, à l'époque de la Megadrive, de détrôner l'œuvre maîtresse avec son Streets of Rage, n'offrant qu'un clone sympathique pour répondre aux attentes des joueurs séduits par la vitrine merveilleuse qu'exhibait la Super Nintendo. Idem pour l'onéreuse Neo Geo, qui sortait à la suite Ninja Combat, Mutation Nation, et bien d'autres titres du genre… Et puis, je me revois encore comme un crétin, à la sortie du collège, aller mettre cent balles en pièces de dix dans la machine du bistrot du coin pour pouvoir rosser du loubard. Aujourd'hui, je n'aurais plus besoin de dépenser futilement mes deniers, bien que je sois maintenant devenu milliardaire virtuel. Cette cartouche GBA va enfin me donner ce que j'attendais depuis des lustres : la puissance d'une carte Jamma dans la poche arrière de mon pantalon de bourgeois.



L'ARCADE IN ZE POCKET !

Cette conversion de Final Fight est en tous points semblable à celle de l'arcade. Elle dispose des trois personnages (Guy, Cody et Haggar), ainsi que du niveau absent de la version SN (Industry Area). Autrement, six stages truffés de crapules vous catalyseront dans votre soif de recherche de la sagesse par les poings. On retrouve les sempiternels bidons, que vous pouvez détruire et qui laissent de précieux bonus (points, vies ou armes), mais aussi la genèse de certains persos comme Sodom ou Rolento, que l'on peut d'ailleurs aussi voir dans Street Fighter Zero. La réalisation est impeccable et ne souffre d'aucun ralentissement, malgré la taille gigantesque des sprites. C'est rapide, voire plus que sur SNES ! Quelle claque ! Sachez aussi que Capcom a inclu des mini-écrans intermédiaires bien sympathiques avant l'arrivée de chaque boss, histoire de nous gratifier de bien plus qu'une simple transcription de l'arcade. La seule petite déception proviendra de la limitation à deux du nombre de joueurs via le Link, qui nécessite cette fois impérativement deux cartouches. Passé outre ce désagrément, Final Fight One constitue une réussite indéniable qui fera l'unanimité des adeptes de la baston de rue. Ah oui, j'oubliais : il existe plusieurs combattants supplémentaires secrets qui se décoincent lorsque vous atteignez un certain nombre de points. Parmi eux, Guy Z, Cody Z de SFZ, et bien d'autres… De plus, Street Fighter Revival devrait aussi bientôt débarquer… Aaaaaaaah, je deviens fou !!!

Kendy



Guy est, de loin, le perso le plus classe !



Final Fight One

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Date inconnue
Genre	Beat-them all
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (pile)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	5 à 9
Spécial	Nécessite 2 jeux avec le câble Link
Existe sur	Arcade, Super Nintendo et Mega-CD
Compréhension de la langue	Appréciable





Voici un exemple d'écran inédit de la mouture originale.

Toutes les sorties japonaises et US

C'est beau l'équité. Je serais presque tenté de sous-estimer l'importance de la paix dans le monde face à l'équité régnant au sein de cette page. Oui, c'est beau l'équité... surtout lorsqu'il s'agit de médiocrité. Regardez, c'est pourtant simple : 5+5=10. Rondelette somme que vous divisez par 2 pour obtenir la superbe moyenne, justement moyenne, de 5/10. Soit la moyenne. Le comique de répétition supra lourd... tout un art. Bon été. Voilà.

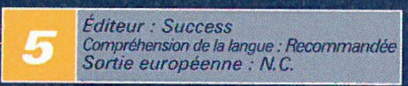
Tokyo Bus Guide



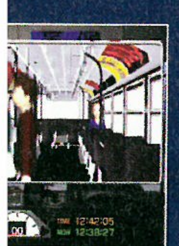
Conducteur de bus, quel beau métier ! Entre la vieille qui se plaint des marches trop hautes, le sans-amis qui veut absolument vous raconter sa vie, le lascar qui veut vous planter parce que vous avez toussé quand il est monté... que de belles choses ! Imaginez qu'au Japon, c'est pire ! Les gens sont gentils, payent et ne vous tapent jamais dessus. On se ferait chier grave. Ce n'est pourtant pas ce qui ressort de ce titre. Le but du jeu est super enfantin, même mes tortues pourraient y jouer. Il faut suivre un parcours indiqué par des flèches de 30 mètres, sans dépasser la limitation de vitesse, en mettant les clignotants, etc. Bref, un jeu de bagnoles lent où il faut s'arrêter tout le temps. En soi, c'est tout de même bien plus amusant que Densha De Go, qui n'est finalement qu'un jeu de patience. Là, il faut éviter les chauffards, ne pas griller les feux. Bref, c'est rigolo car original, mais sans plus. Le problème vient malheureusement de deux facteurs très importants. Le premier : les graphismes sortent de Sim City première version. Pour un jeu qui se veut réaliste en empruntant les véritables routes japonaises, il se trouve que les immeubles sont plats, les rues vides et les arbres en bitmap. Ça le fait pas trop. Second problème : la difficulté ! On n'y arrive pas, on s'énerve, c'est super rébarbatif et le mode Apprentissage n'apprend rien sinon que c'est trop dur ! À réserver aux joueurs patients, aux papas japonais nostalgiques du pays ou au patron de Junku.






5
Éditeur : Success
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.

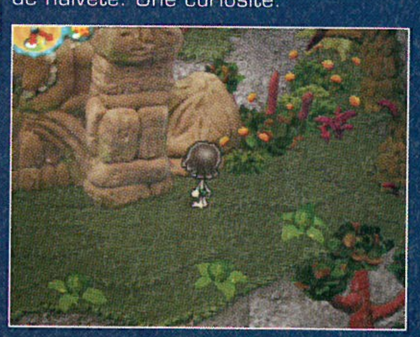

Endonesia

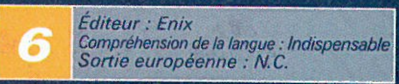

Tokyo Bus Guide

Endonesia

Lorsque vous lirez ces lignes, tout le monde sera parti du Loft, et *Entrevue* aura déjà fait sa couv' sur les participants de Survivor qui étaient tous d'anciens strip-teaseurs. Survivor, c'est un peu ce à quoi pourrait faire penser Endonesia, mais sans les histories de c... Un jeune écolier joue de la flûte dans un parc. Et cet écolier, c'est vous. D'un seul coup, son monde bascule, et il se retrouve en slip dans une jungle en pâte à modeler. Pour se sortir de ce « mauvais rêve », il devra réveiller 50 divinités. Faisant directement référence au bouddhisme (la notice est en japonais et en hindou !!), Endonesia vous propose de vivre dans un monde peace and love, comme le proposaient les utopies des beatniks en partance pour Katmandou. À chaque émotion ressentie (faim, fatigue, admiration, etc.), vous gagnez le droit de communiquer vos sentiments à tout ce qui vous entoure. Ce principe, baptisé « émo » pour émotion, permet d'agir avec originalité et poésie dans un monde loufoque. Première énigme : des lianes barrent le passage. On attend d'avoir faim, on communique sa faim au chien-champignon qui va manger les lianes. On communique sa joie de vivre au poisson qui saute hors de l'eau et qui se fait manger, pour comprendre le cercle de la vie. On cuit une patate pour apprendre le cycle du temps... Graphismes mignons + bouddhisme expliqué aux enfants = très joli livre d'histoire malheureusement assez difficile, le héros réclamant sommeil et nourriture assez souvent. On meurt beaucoup, mais on s'amuse bien devant tant de naïveté. Une curiosité.






6
Éditeur : Enix
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : N.C.

Toutes les sorties du mois passées au crible

En cette fin d'année scolaire, pour une fois, on a droit à de bonnes choses. La qualité l'emporte sur la quantité, qui s'en plaindra ? Le test « officiel » de Gran Turismo 3 arrive plus tôt que prévu, accompagné d'Onimusha, qui, sans vraiment révolutionner le petit monde du jeu vidéo, permettra d'occuper agréablement les quelques journées pluvieuses du mois de juillet et du mois d'août. El Troncho Diablo, quant à lui, s'est tapé un trip old-school, non pas en chevauchant son vieux bicross mais en jouant au dernier volet de Monkey Island, toujours sur « Pihestou ». On aime ou on déteste. La PS2 va enfin servir à autre chose qu'à lire les DVD. Rassurez-vous, tout le monde a droit à son joker, les possesseurs de Dreamcast ne seront pas les laissés pour compte de cet été 2001 : Sonic 2, Alone in the Dark 4, Crazy Taxi 2... hé, hé, moi j'dis pas si mal pour une console dont les quatre manettes sont dans la tombe ! Sinon, à part ça, la GBA garde le rythme en se dotant de deux excellents titres, et la PSone brille pour la première fois de son existence par son absence (à un titre près...). Allez, bonnes vacances.



Top rédac

L'Electronic Entertainment Expo 2001, pour briller en société. L'E3, pour les flemmards. Leuh Trois, pour se prendre pour une grosse tache. Ou encore l'Iquioube, pour se la jouer djeun's branchouille. Quoi qu'il en soit, vous aurez aisément compris que ce salon de l'apocalypse restera dans l'histoire. À l'image de l'imposant dossier qui lui est consacré. Cependant, l'actu bouillonne en cette période estivale et les tests de ce numéro d'été s'illustrent par leur surpuissance, dotée d'une certaine « intrinséquité ». Et puis, n'oubliez pas : depuis le 22 juin, la Game Boy Advance nous a fait l'honneur de débarquer dans notre humble pays. Un seul conseil : réservez-lui un accueil de folie... et ruinez vos vacances en sa compagnie ! C'est (presque) un ordre !

La notation des tests

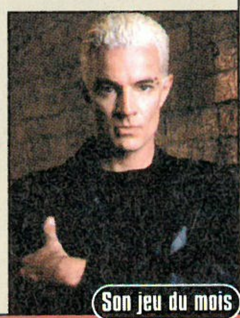
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

Samuel, l'enfant de mes meilleurs amis, est né le 23 mai 2001 à 20h20, la veille d'un jour férié. Il n'était pas franchement pressé de découvrir le monde, et s'est fait attendre pendant une vingtaine d'heures avant de montrer le bout de son crâne. Il est super mignon, surtout depuis que je lui ai offert une chemise de skater et un baggy. Pur style !



Son jeu du mois : Sonic Adventure 2 (DC)

Angel

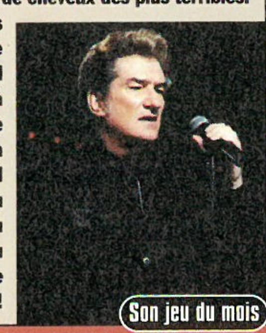
Vous savez ce que ça fait, de perdre 40 Go collectés après des heures et des heures de téléchargement intensif sur le Net ? Ben ça fait pleurer ! Oui, mon disque dur vient de rendre l'âme et je suis « super dèg » ! Du coup, pour faire passer ma rage, je me suis mis au sport avec Willow en prof perso. Le pire, c'est que j'y ai pris goût : vive le sport !



Son jeu du mois : Escape from Monkey Island (PS2)

Mr Brown

Spéciale dédicace à Rémi, notre icono, qui vient d'adopter une coupe de cheveux des plus terribles. Après 7 ans passés avec des tifs de beatnik, vla'ti pas qu'il ressemble désormais à Filament (ampoule de Géo Trouvetou). La rédac' au grand complet est venu chambrer le nouveau phénomène au brushing de la mort. Ne change rien, Remrem !



Son jeu du mois : Alone in the Dark 4 (DC)

T.S.R.

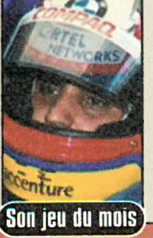
Hé ho ! Faudrait songer à se réveiller. Les jeux sortent mais personne ne semble s'en soucier. On dirait que tout le monde se désintéresse du jeu vidéo ces dernières semaines. Magasins, éditeurs, développeurs... sont au plus mal. La faute au piratage ? À l'occasion ? Au Platinum ? Qu'importe, il faut réagir. Avec nous, camarades !



Son jeu du mois : Gran Turismo 3 (PS2)

Trazom

Fais chier Montoya ! Ça fait deux GP de suite qu'il nous fait des remakes d'Alesi, genre visite des bacs à sable version mur ou glissière. Faudrait pas que ça devienne une habitude, parce que Ralf n'amuse pas le terrain. Déjà 2 victoires ! OK, 74 Grand Prix contre 8 seulement à Montoya, ça joue aussi. Réveille-toi JP !



Son jeu du mois : Gran Turismo 3 (PS2)

Gollum

En grand frère modèle, j'ai décidé d'aider mes deux sœurettes à passer leur bac avec succès. Ma technique ? Facile : leur offrir en fourbe les deux nouveaux volets de Zelda sur Game Boy Color en version US. Depuis, elles ont déjà ruiné deux soirées entières de révision en compagnie de Link. Allez, je vous souhaite une supra réussite Buip' et Moon !



Son jeu du mois : Alone in the Dark 4 (DC)

Willow

Ce mois-ci, j'ai eu un mauvais karma. Le beau temps revenait enfin, j'me voyais passer mes fins d'après-midi à skater et paf, après une session passée à sauter des boîtes en carton dans des DVS trop petites, j'me chope un panaris au gros orteil. Résultat : un grand coup de bistouri et deux semaines d'immobilisation.



Son jeu du mois : Alone in the Dark 4 (DC)

Chris

Argh, je n'ai aucune idée pour ce trombi, c'est l'angoisse de la page blanche et je dois rentrer chez moi pour mater la demi-finale de Grosjean ! Je vais donc juste dire que euh... ah oui, il paraît qu'il y a un gars qui se fait passer pour moi dans Phantasy Star Online. Je ne joue pas à ce jeu ! Si vous le croisez, tuez son perso... Eh eh.



Son jeu du mois : Alone in the Dark 4 (DC)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)


Castlevania Circle of the Moon (GBA)


Rayman Advance (GBA)


Sonic Adventure 2 (DC)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	35 pts	-3	↓
2	Metal Gear Solid (PSone)	23 pts	-3	↓
3	Gran Turismo 3 A-Spec	13 pts	+5	↑
4	Castlevania Circle of the Moon	11 pts	+5	↑
5	Resident Evil Code : Veronica (DC)	10 pts	-1	↓
6	F-Zero for GBA (GBA)	9 pts	-6	↓
7	Shenmue (DC)	8 pts	-2	↓
	Virtua Tennis (DC)	8 pts	=	→
	Winning Eleven 5 (PS2)	8 pts	=	→
	Final Fantasy IX (PSone)	8 pts	=	→
8	SSX (PS2)	7 pts	-1	↓
9	Phantasy Star Online (DC)	6 pts	=	→
10	Tenchu (PSone)	5 pts	=	→

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Mario 128 (GameCube) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Silent Hill 2 (PS2) et Commandos 2 (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Ace Combat 4 (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Super Street Fighter Revival (GBA) et Phalanx (GBA)
GREG >>>>>>>>>>>>>>> Golden Sun (GBA) et Final Fantasy X (PS2)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Gran Turismo 3 (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> WRC 2001 (PS2) et Pro Evolution Soccer (PS2)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et Mario Advance 2 (GBA)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
MISTER BROWN >>>>>>>>>> Silent Hill 2 (PS2) et WRC 2001 (PS2)

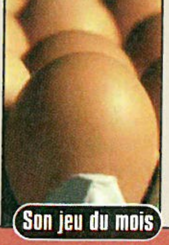
JOYPAD MÉGASTAR

L'été, c'est vraiment trop le pied, et pas uniquement parce que ça rime. Non. En fait, l'été, c'est aussi surpuissant car cela vous laisse le temps de vous ruer sur les nombreux Mégastar du mois. Gran Turismo 3 A-Spec, Rayman Advance et Castlevania Circle of the Moon. De la PS2 et surtout de la Game Boy Advance, histoire de bronzer ludiquement ! Je vous le disais, c'est vraiment trop le pied !



Elwood

La presse fait les choux gras sur le passé trotskiste de Jospin. Eh ben vous savez quoi, aussi bizarre que ça puisse paraître, quand j'ai appris ça, j'en avais strictement rien à battre. C'est ça notre génération : on laisse les vieux briscards se mettre sur la gueule, et nous on vit notre vie peinard, à profiter sans s'faire chier !


Son jeu du mois : Gran Turismo 3 (PS2)

Kendy

Ce mois-ci, je n'ai absolument rien à raconter. Ma vie est d'une pauvreté affligeante. Je bouffe à n'importe quelle heure et flemmarde à outrance dans mon douillet Futon. Ensuite, je vais bosser deux heures à tout casser, puis je reviens chez moi. Mais c'est peut-être là que réside le grand luxe !


Son jeu du mois : Castlevania (GBA)

RaHaN

Aucun rapport mais ça me fait bien rire : les Australiens se précipitent pour faire vacciner les bœufs, non pas pour combattre la vache folle mais leurs flatulences. Le but : limiter l'effet de serre, puisque les bœufs australiens représentent 14 % des émissions de gaz du pays. Sinon, l'E3 c'était mortel, ouais.


Son jeu du mois : Castlevania (GBA)

Greg

Mes deux tortues Gamera et Zenigamé ayant encore grandi, je suis à la recherche d'un vivarium de 200 litres, ainsi que de petits goujons. Et si vous cherchez à donner vos Chrysemys, pensez à moi. J'en recherche une que je baptiserai Golgoth 42, Morox ou Donatello, je sais pas encore.


Son jeu du mois : Castlevania (GBA)

Julo

Je savais pas que l'hypochondrie était contagieuse... L'autre jour, Willow m'a avoué avoir fait une crise d'angoisse comme celles dont j'ai le secret, genre le cœur qui part en vrille, tout ça. Il a bien flippé et m'a même avoué avoir pensé : « Merde, je veux pas crever maintenant, y a trop de bons jeux qui arrivent ! »

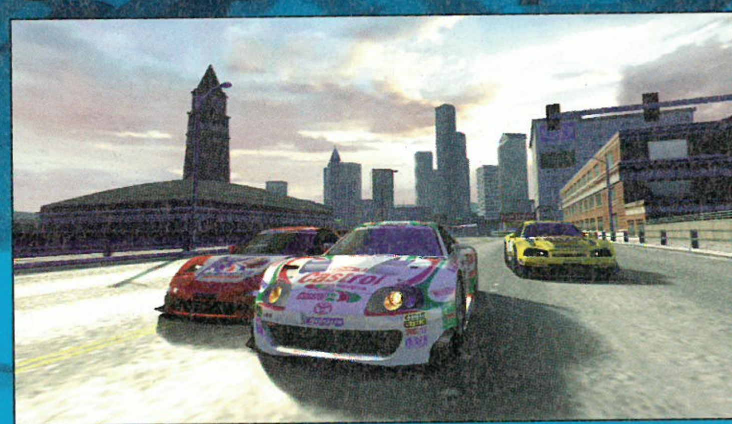


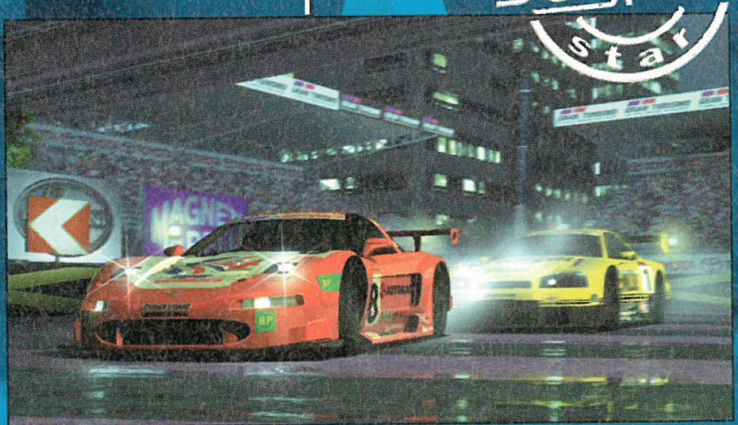
Son jeu du mois : Sonic Adventure 2 (DC)

Machine **PlayStation 2** Genre **Course automobile**

Gran Turismo 3 A-Spec

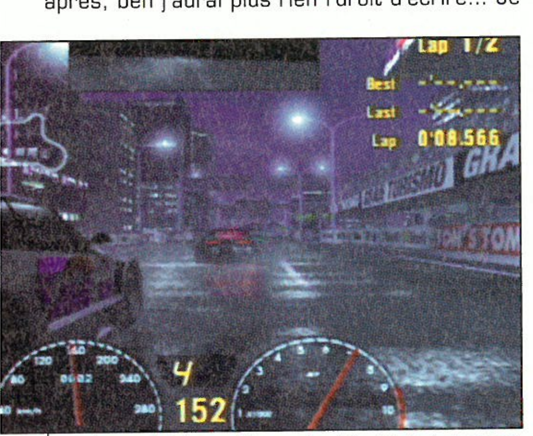
mega Joypad star





Allez hop, exercice de style : se taper le test de GT3 un mois après le zoom de 6 pages ultra-complet paru dans le dernier Pad. Et de quoi j'vais causer, moi ? Hein, j'vous le demande ! Oh et puis flûte, je vais faire un copier/coller du zoom de Mister Brown ! Ok, détendez-vous, j'plaisantais…

Ah ça, j'le retiens Mister Brown ! J'm'en vais lui dire ma façon de penser à cet hurluberlu ! Y s'rend pas compte qu'avec son papelard du mois dernier sur GT3, ben il m'a purement et simplement coupé l'herbe sous l'pied ! Y m'a piqué tout ce que j'avais à raconter sur le jeu, y m'a sabordé mon test et en plus, y s'est même pas excusé ! J'suis sûr qu'y veut ma peau et ma place par la même occasion. Y veut que j'me fasse gauler par le rédac' chef en plein délit de « test creux », qui raconte rien de neuf. Comme ça, après, ben j'aurai plus rien l'droit d'écrire… Je serai vite sur la paille, à quémander des petits zappings et à accepter les pires boulots (genre Joypad Achats). Ma réputation sera foutue, dans la rue on me rira au nez, on m'enverra des fruits pourris sur la tronche et je pourrai même pas protester, parce que j'aurai perdu tout crédit, toute humanité. Quand j'aurai vraiment touché le fond, je me prendrai peut-être même à rêver à la vie d'Angel… Downloader à longueur de journée des live de Cure, boire des « demis » en fredonnant *cause boys don't cry. Boys don't cryyyyy…*, entretenir mon look sophistiqué de Joconde goth', putiser sur les maladies imaginaires de Julo… Autant de plaisirs simples, qui me seront désormais interdits. Et puis, la dépression s'emparant peu à peu de mon être meurtri, je finirai par mettre un terme à mon existence. Et dans un dernier râle, je psalmodierai un timide « Mister Brown m'a tuer… Argggghhh ». Heureusement, avant d'en arriver là, j'aurai quand même connu une dernière joie : celle d'arpenter l'asphalte des 36 circuits présents dans GT3, de piloter des caisses de folie à des vitesses hautement grisantes, de négocier des virages en S à la limite de l'adhérence, de franchir in extremis la ligne d'arrivée en première position, talonné par une meute hurlante et pétaradante… Oui, cette expérience aura été le point d'orgue de mon court passage sur Terre. Et j'en garderai à jamais un souvenir ému jusqu'aux larmes…



Le rendu bitume détrempé est tout juste hallucinant. Mais dans ces conditions, gare à la perte d'adhérence…



Lors des replays, on peut admirer l'effet de chaleur dégagé par les moteurs surchauffés !

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Polyphony Digital (Japon)
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 à 5 (via i.Link)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continues	Oui (sauvegarde)
Nbre de circuits	36
Spécial	Compatible 16/9 et volant
Existe sur	Rien d'autre

La fin du délit de test creux

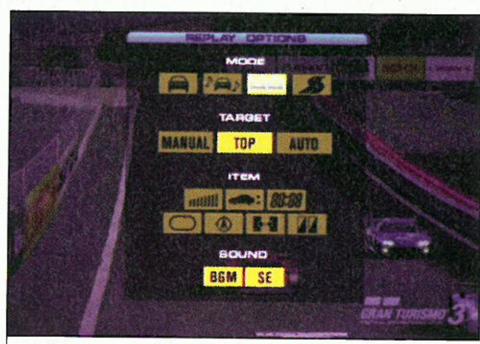
Ouais, parce qu'y faudrait voir à pas pousser le délire trop loin, non plus ! Le Zoom du mois dernier avait beau être super exhaustif et bien détaillé (allez, Mister Brown, tu vois, j'suis pas rancunier… 'foiré), on peut toujours en rajouter des tartines à propos d'un jeu comme GT3. Alors, laissons de côté le trip misérabiliste, et passons aux choses sérieuses ! Hop, premier constat, malheureusement amer : à cause des délais de bouclage du magazine, nous n'avons pas eu le loisir de poser nos mimines moites sur la version française de GT3 ! Nan, pas dispo à

Un hymne vibrant à toutes ces voitures de rêve inaccessibles au commun des mortels !

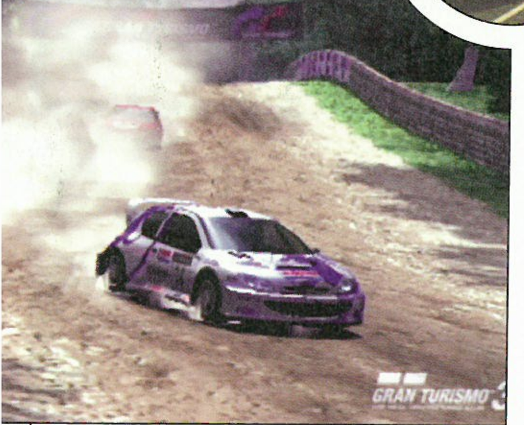
temps... Alors faute de mieux, on a dû se contenter de la version US NTSC. Grrrrr, c'est quand même contrariant, parce qu'on aurait aimé voir tourner le bestiau à la sauce PAL pour vérifier l'hypothétique chute de frame rate consécutive au passage en 50 Hz... Bah, d'après ce que sieur Kazunori nous a confié lors de notre rencontre à l'E3, l'équipe de Polyphony a particulièrement soigné ce point pour la version européenne, et l'addition ne devrait pas être trop salée. Et c'est marrant, mais j'ai quand même plus confiance dans la parole d'un développeur aussi talentueux, que dans celle d'un éditeur adepte du communiqué de presse alambiqué ! Bref, on peut raisonnablement espérer que l'animation ne se prendra pas un grand coup dans les ratiches. À la bonne heure... Sorti de cette considération purement technique, d'autres modifications devraient également être apportées à GT3 pour le marché européen. Allez, pas de chichi, je vous balance pêle-mêle et sans fioritures la liste de ces changements (que nous a fourni Sony) : séquences d'intro et de fin différentes ; arrivée de la marque Vauxhall (Opel, en gros) ; exit la Lamborghini Diablo (snif), place à l'Acura RSX Type S ; la somme d'argent allouée de base en mode GT est différente (moins élevée : on nous prend pour des bons) ; le niveau des adversaires est revu à la baisse dans le mode Arcade, et enfin, en mode GT/Amateur, les récompenses sont plus importantes. Mouais, bah y a pas de quoi se taper le cul par terre, hein : ces changements de forme ne devraient pas radicalement changer le pedigree de GT3 sous nos latitudes ! Tant mieux remarquez : à quoi cela aurait-il servi de modifier en profondeur un jeu (presque) parfait ?



L'effet de « lens flare » vous éblouit parfois copieusement. Superbe, tout simplement.



On peut modifier les paramètres du replay et choisir à la pogne ses angles de caméra.

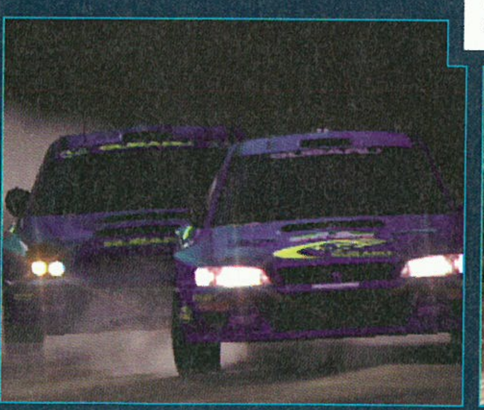

Dans l'enfer du rallye, les nuages de poussière soulevés par les voitures peuvent boucher la visibilité !

Rappel des épisodes précédents

Tss, tss, tss, n'imaginez même pas en rêve que je vais vous refaire un topo ultra-complet sur les modes de jeu et les différents challenges de GT3 ! Si vous voulez en savoir plus, allez zieuter le Pad du mois dernier (commandez-le si vous ne l'avez pas acheté, ça nous fait des pépètes). Allez, juste pour le principe, on va quand même résumer la chose en quelques mots. Mode télégraphique enclenché : Arcade et Simulation (Mode GT) sur un seul DVD, 36 circuits, 160 voitures, présence des sempiternels permis (6 en tout), liste impressionnante de Championnats répartis sur plusieurs niveaux de difficulté et souvent réservés à des modèles de caisses spécifiques, mode Deux Joueurs en split ou jusqu'à 5 via le i.link, choix entre les courses sur bitume et les escapades en rallye... Hum, quoi d'autre... Pfui, y a tellement de trucs à débloquer, de thunes à gagner, de caisses à acheter, de possibilités de tuning et de réglages que je ne sais plus où donner de la tête ! C'est simple, à l'instar des épisodes précédents, GT3 est tellement blindé de challenges en tout genre, qu'il vous faudra un sacré bout de temps pour en faire le tour. Déjà, rien que pour claquer le mode Arcade, croyez-moi, vous allez en baver ! Alors le mode GT... Pfui, j'vous en parle même pas... Entre les différents permis à la difficulté croissante, les sommes colossales à amasser pour se payer des

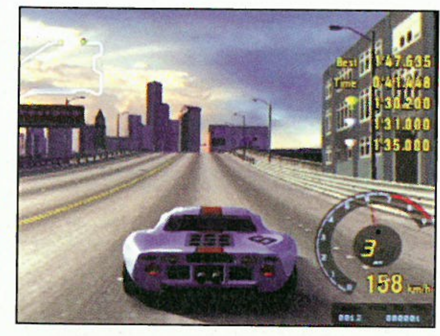
Le mode Rallye

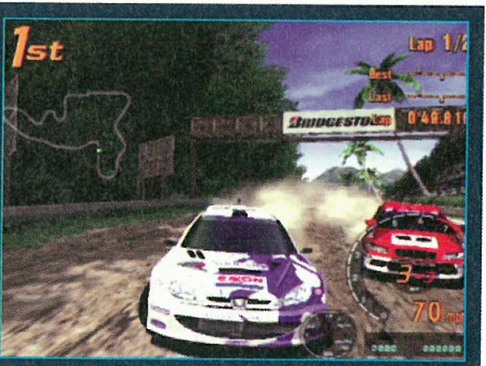
En attendant le très prometteur WRC 2001 (et sa vue cockpit, gnark, gnark...), le mode Rallye de GT3 vous réserve quelques grands moments de pilotage extrême. Ici, rien à voir avec le « brouillon » présent dans GT2 : c'est du sérieux, du velu, du viril ! Les sensations de conduite sont fabuleuses, la gestion de l'adhérence en fonction du revêtement super crédible et les modèles physiques parfaits (ah, le jeu des suspensions !). Bref, que ce soit en Arcade ou en Simulation, c'est du bonheur en barres... À tel point qu'on aurait aimé que ce mode soit encore plus développé. Peut-être pour GT4...

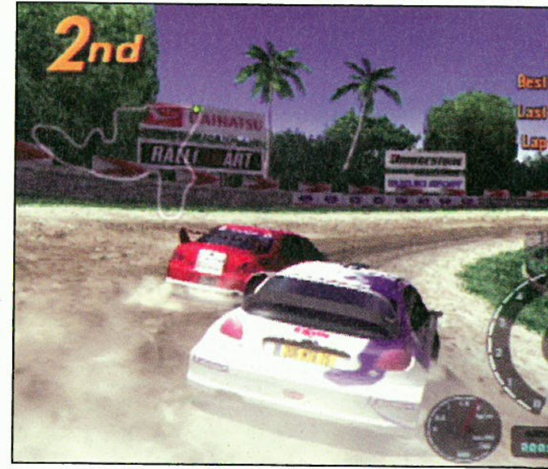




Dommage qu'un seul circuit sous la pluie soit disponible. Vraiment dommage.



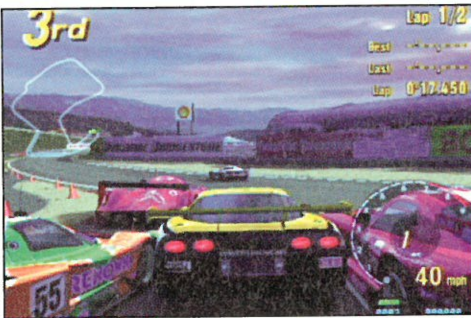




Gran Turismo 3 A-Spec



Les possibilités de tuning et de réglages sur chaque voiture sont énormes.

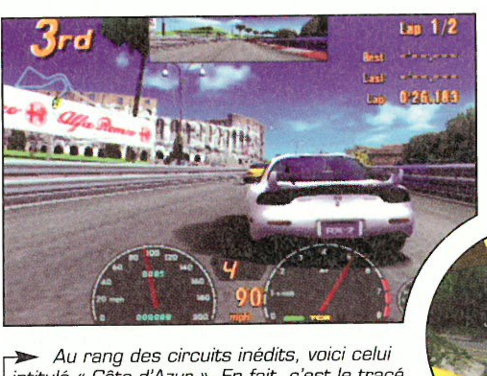


Difficile de se tailler une place dans la meute, tant l'I.A. de vos adversaires est larvaire.

caisses de folie et les courses d'endurance, z'avez pas intérêt à prévoir des vacances trop intéressantes, parce que GT3 va vous les bouffer toutes crues !

Au chapitre des trucs qui fâchent

Malgré ses innombrables qualités, tant techniques que ludiques, certains pourront arguer que ce troisième volet n'est, ni plus ni moins, une version brillamment relookée de GT2. Et ils auront raison… Pour enfoncer le clou, ils pourront également mettre en lumière plein de trucs agaçants dans cet épisode. Car la liste est assez longue, mine de rien ! En effet, au-delà de la poudre aux yeux, des graphismes photo-réalistes et de cette incroyable sensation « d'y être », GT3 n'est pas exempt de tout reproche. Tenez, les circuits, par exemple. Loin de moi l'idée saugrenue de paraphraser les dires passés du père Brown, mais quand même : sur les 36 tracés disponibles, 28 étaient déjà présents dans GT2. Alors ok, ils sont tout plein plus jolis que leurs homologues PSone, mais n'empêche : on arpente au final les mêmes virages et on a un peu la vague impression d'être floué dans l'affaire ! Autre constat, GT3 reste un jeu propre sur lui, polishé et relativement « froid ». En clair, il lui manque ce petit côté « trash » qu'on espérait tant découvrir : oubliez les déformations et les salissures sur les carrosseries, les accidents, les pannes mécaniques… À cause des nombreuses licences officielles accordées par les constructeurs automobiles, les p'tits gars de Polyphony Digital n'ont pas eu le loisir de maltraiter les bolides. Plus grave : cette contrainte nuit également à la qualité de l'I.A. des adversaires. Ils sont tous vissés sur des rails, il ne sortent jamais de leur sacro-sainte trajectoire scriptée jusqu'à l'os (ou alors très rarement) et ne vous cèdent en aucun cas la priorité, même en cas d'attaque sauvage de votre part. Résultat, on a un peu trop l'impression de lutter contre des lièvres décérébrés, sortes de bumpers à quatre roues, sur lesquels on peut s'appuyer comme un goret pour couper une trajectoire en toute impunité ! Mouais, pas glop. Enfin, dernier gros reproche : l'absence d'une vue cockpit digne de ce nom, pourtant annoncée de longue date par Polyphony Digital. À la place, on se retrouve avec deux pauv' vues bien classiques : une extérieure pas jouable du tout (elle « bouche » la ligne d'horizon et vous empêche de trajecter correctement) et une intérieure beaucoup plus trippante (voir encadré). Bah, refermons le chapitre des regrets et penchons-nous maintenant sur les très nombreuses qualités de GT3…

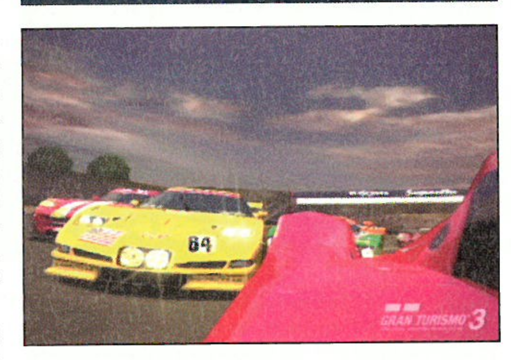


Au rang des circuits inédits, voici celui intitulé « Côte d'Azur ». En fait, c'est le tracé exact du Grand Prix de Monaco.

Les permis

Véritable leitmotiv de la saga GT, les différents permis sont une nouvelle fois au rendez-vous. Petit conseil au passage : inutile de vous prendre la tête à glaner l'or dans chaque épreuve, vous en seriez quitte pour quelques crises de nerf assez violentes ! Non, bien souvent, le bronze suffit à obtenir le permis tant convoité, et à débloquer le Super Permis, au final. Quant au niveau de difficulté de chaque licence, il s'avère en toute logique exponentiel (dans l'ordre croissant : B, A, iB, iA et S, le permis Rallye étant, lui, facile à récupérer). Bah, en vous concentrant bien, vous devriez obtenir tous les ch'tits papiers roses sans trop de difficulté…





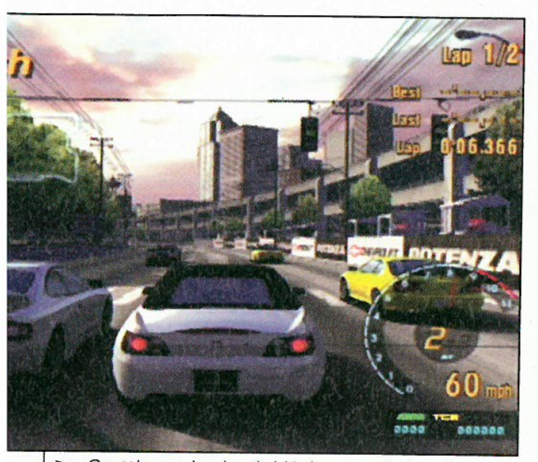
Au chapitre des trucs qui flattent

Lorsque l'on tente d'aborder tous les aspects positifs de GT3, on ne peut s'empêcher de mettre en branle la machine à déblatérer du superlatif… Oui, ce petit chef-d'œuvre mérite bien des éloges et s'impose comme la plus incroyable simulation de conduite jamais développée… En termes graphiques, tout d'abord, on se prend une énorme

De l'avantage de la vue intérieure

Avec seulement deux vues jouables, GT3 affiche clairement une certaine radinerie en la matière ! En plus, le comble dans cette histoire, c'est que la vue extérieure s'avère difficilement jouable. Bref, seule solution, se rabattre sur la caméra intérieure, fort heureusement très bien foutue (même pour ceux qui ne la pratiquent pas habituellement). Dans cette configuration, on « sent » beaucoup mieux les trajectoires et les pertes d'adhérence, la sensation de vitesse est démultipliée, le bruit du moteur est bien présent (un régal si on branche la PS2 sur une bonne install sonore) et la présence permanente du rétro intérieur permet de surveiller à tout instant ses arrières. Tiens, d'ailleurs, petit détail intéressant : à cause de l'effet « déformant » du rétro (genre « fish eye »), vous avez parfois l'impression que vos poursuivants ne vous collent pas de trop près… alors qu'en fait ils sont bien souvent scotchés à vos pare-chocs, bien décidés à vous dépasser au moindre écart de conduite !





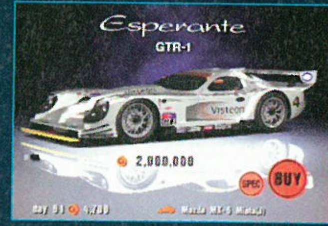
Seattle est le circuit idéal pour admirer la gestion dynamique des lumières, avec ombres portées et tout le bastringue !

claque. GT3 propose les plus beaux circuits jamais conçus, avec leurs environnements ultra-riches, leurs textures d'une incroyable finesse, leur absence de clipping et d'aliasing, leur rendu photo-réaliste... Et que dire de la multitude d'effets visuels tous plus classes les uns que les autres : « lens flare » éblouissant, reflets en temps réel sur les carrosseries, volutes de chaleur déformant les voitures, effets de particules à gogo (les projections de poussière en rallye, une merveille !), le système de focale sur la voiture suivie lors des replays... La liste des raffinements esthétiques est longue, et à chaque nouvelle course, on s'en prend systématiquement plein les mirettes ! Les caisses, quant à elles, sont modélisées avec un souci du détail qui confine à la perfection. Quelle que soit la catégorie de véhicules (tourisme, rallye, sportives...), chacun des 160 modèles disponibles est l'exacte reproduction de la version « pour de vraie » (avec option K2000 en sus, vu que les pilotes ne sont pas modélisés). Ajoutez à cela des bruitages moteur parfaitement retranscrits, des modèles physiques réalistes (sauf pour les chocs) et la possibilité de « tuner » ou de régler chaque engin dans les moindres détails (moyennant finances) et hop, nous voilà bel et bien en face d'un véritable hommage aux belles mécaniques et à la compet' de haut niveau ! Bref, en en mot comme en mille, GT3 pousse à leur paroxysme toutes les qualités des épisodes précédents... Le pilotage est encore plus précis, grisant et riche, les graphismes sont sublimés, l'aspect immersif des courses atteint son maximum, les challenges se comptent par centaines, les replays (avec palette d'angles de caméra à dispo, vous faites votre propre « clip ») vous arrachent invariablement un râle de bonheur... Pfui, Gran Turismo 3 A-Spec est définitivement le royaume du « plus de tout » ! Mais encore une fois, il souffre - dans une certaine mesure - de sa paternité avec les épisodes précédents, dont il a hérité quelques tares assez agaçantes. Cela étant dit, rassurez-vous : malgré ses imperfections, ce troisième opus mérite sans conteste son statut de pure merveille. Un hymne vibrant et inspiré à toutes ces voitures de rêve, à jamais inaccessibles au commun des mortels... Amen.

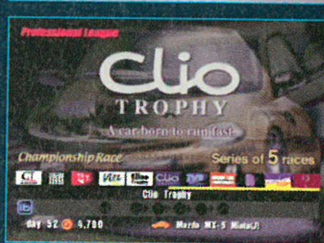
Elwood

Le fric dicte sa loi

Bon, d'après la version US qu'il nous a été donné de tester, le mode GT est d'une difficulté assez impressionnante (et il devrait, à peu de choses près, en être de même pour la version européenne). Avec votre mise de départ bien ridicule, vous ne pouvez en effet acheter qu'une grosse bouse, type japonaise bas de gamme. Avec ce veau asthmatique, il vous faut alors écrémer les premiers Championnats du mode Beginner, histoire de récupérer, bon an, mal an, quelques précieux deniers. Et la route est longue avant d'avoir le budget nécessaire à un nouvel achat ! Longue et chiante, d'ailleurs... Ensuite, lorsque vous aurez obtenu un véhicule à peu près décent, il faudra vous lancer dans de nouvelles compet', de plus en plus dures et longues. Le truc bien balèze en fait, c'est qu'un grand nombre de challenges est réservé à des véhicules bien particuliers (4X4, voitures des années 80, marques ou modèles spécifiques...) et qu'il vous faudra en posséder un de chaque dans votre garage pour oser espérer y participer ! Argh, sans dec', pour claquer le mode GT, il faut clairement rester des semaines entières sur le jeu...









Avec leur I.A. scriptée, les adversaires vous suivent à la trace et n'hésitent pas à vous griller la priorité !

Admirez les volutes de poussière dégagées par ce joli tête-à-queue. On appelle ça un effet de particules et c'est très classe !

Notes

19 Technique
Ok, eu égard aux productions habituelles sur PS2, GT3 est une pure merveille question réalisation.

19 Esthétique
Voitures, circuits, textures, effets graphiques, replays... Dans tous les registres, GT3 frôle la perfection !

18 Animation
Que vous dire, sinon que ça ne rame jamais et que la sensation de vitesse est impressionnante...

17 Maniabilité
Accessible en Arcade, le pilotage se corse en mode Simu. Mais quel pied !

17 Sons
Pfui, on va encore tomber dans les lieux communs : bruitages fabuleux, environnement sonore nickel, bla-bla-bla...

18 Durée de vie
Une pléthore de challenges, des courses d'endurance bien longues, des tonnes de caisses... z'êtes pas couché !



Plus
La plus belle simulation automobile jamais conçue ! Cette hallucinante impression « d'y être ».

Moins
Elle est passée où, la vue cockpit ? I.A. scriptée, pas de déformations ni de dégradations sur les carrosseries...



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

À la question « GT3 repousse-t-il les limites de la PS2 dans ses derniers retranchements ? », Yamauchi Kazunori, le créateur de la saga, nous a donné un début de réponse lors de l'E3... En partie, oui ! Selon lui, il sera difficile de faire mieux sur cette machine (dans le domaine de la course automobile, s'entend)... Glurp, mais alors la PS2 aurait-elle déjà atteint ses limites ? Peut-être dans une certaine mesure, mais étant donné que la plupart des productions actuelles sur PS2 sont loin d'atteindre une telle qualité graphique, on a encore de la marge avant d'être complètement blasé !

L'avis d'Elwood

Malgré un gameplay pas franchement renouvelé (circuits déjà vus, modes de jeu identiques, même système de permis...) et quelques défauts non corrigés depuis les épisodes précédents, GT3 s'impose comme LA simulation automobile ultime. En clair, toute personne normalement constituée se doit de découvrir ce chef-d'œuvre !

L'avis de Mister Brown

Cette version américaine (eh oui...) ne comporte que peu de changements par rapport à la version japonaise. Même si GT3 A-Spec reste, pour l'instant, le plus beau jeu de la PS2, avec un mode Rallye ultra-fun, ce titre n'est pas exempt de tout reproche. Je pense surtout aux faiblesses d'I.A. des concurrents. Néanmoins, un excellent titre à posséder.

Machine **PlayStation 2** Genre **Beat-them all**



Onimusha Warlords





Onimusha est un titre qui laisse entrevoir de façon timide ce que la PlayStation 2 a dans le ventre, et ce sont des démons, du sang et des épées que l'on découvre dans ses entrailles. Une offrande au dieu du jeu de grande qualité, donc, qui ne pèche véritablement que par un seul aspect : sa durée de vie.

L'action se situe dans le Japon féodal, à une époque où les guerres intestines sont nombreuses et où le sang des hommes nourrit certains champs de bataille davantage que ne le fait la pluie. Observant avec des yeux mauvais ce triste manège, des démons utilisent les cadavres d'humains pour mener à bien certaines expériences et, leur pouvoir grandissant, finissent par se montrer au grand jour. Vous incarnez ici un courageux samouraï, Samanosuke, prêt à risquer sa vie pour sauver la princesse Yuki, enlevée par les démons. Votre volonté ne suffit cependant pas à décupler votre force, forcément limitée, et vous êtes balayé comme un fétu de paille par le premier adversaire venu. Le clan des Ogres, défait par les démons, entend votre détresse et décide de vous aider en vous offrant un gantelet capable d'absorber les âmes démoniaques et de profiter de leur pouvoir. Ainsi armé, vous avez enfin une chance. Le jour qui s'annonce sent déjà le sang et a un goût de revanche. Il pourrait bien être radieux...

puisque ton aventure s'arrête ici.
Seuls les démons peuvent entrer.



Lorsqu'un adversaire est au sol, vous pouvez l'achever en le transperçant de votre arme. Radical.

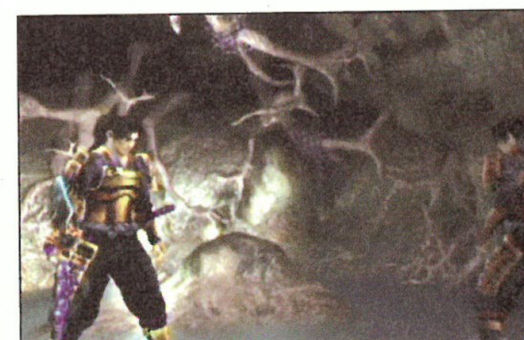
The killing machine

Onimusha fait dans le beat-them all haut de gamme, et propose une jouabilité exemplaire et des options certes limitées mais toujours appréciables. Samanosuke dispose au départ d'un katana simple, infligeant peu de dégâts. Rapidement, toutefois, vous allez pouvoir récupérer d'autres armes bien plus redoutables. Il y a les épées d'abord, au design superbe et à l'efficacité redoutable : Raizan (épée à laquelle est associé le pouvoir du tonnerre et de la foudre), Enryuu (pouvoir du feu) et Shippuu (pouvoir du vent). À chacune de ces épées est associé un orbe, qui sert à ouvrir des portes autrement condamnées. En absorbant les âmes des démons avec votre gantelet, vous avez la possibilité d'augmenter la puissance de vos armes (pour infliger aux ennemis davantage de dégâts) ou celle de vos orbes (pour ouvrir certaines portes bien protégées). À vous de choisir ce que vous désirez développer en priorité. En plus des épées, vous pourrez récupérer un arc, et même un mousquet. L'arc dispose de flèches normales ou de feu, le mousquet de balles normales ou explosives. Tout ceci sans oublier les armures (il y en a deux à récupérer : l'armure sacrée et la « grande » armure), qui augmentent bien évidemment votre résistance aux coups. Bref, vous disposez d'une force de frappe redoutable, pour peu que vous soyez capable de bien l'utiliser. Les combats d'Onimusha sont en effet rapides et peuvent en quelques secondes tourner en votre défaveur. N'oubliez donc jamais que la garde est un élément de jeu principal, indispensable pour vaincre certains types d'ennemis. Les Barabazuu, avec leur énorme hache, vous poseront certainement des problèmes, tout comme les ninjas qui se rendent invisibles et apparaissent tout à coup dans votre dos. Je le répète, la garde n'est pas une option : elle est indispensable lors de certains combats, notamment si vous vous aventurez dans le Royaume des Ténèbres (cf. encart), car elle autorise de foudroyantes contre-attaques. N'oubliez pas non plus le coup de pied, qui n'a l'air de rien comme ça mais qui déséquilibre votre adversaire et vous permet parfois de placer un coup bien fourbe derrière. Les pouvoirs magiques associés à chaque épée, enfin, se doivent d'être utilisés dans les moments importants, avec parcimonie. Je vous conseille le pouvoir de la Raizan lors des combats en un contre un (suite de coups au corps à corps), et la Shippuu (qui crée une mini-tornade) lorsque vous êtes attaqué par plusieurs adversaires en même temps.

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Capcom
Genre	Beat-them all
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyen / Facile
Continues	Sauvegarde (8 - 403 KB)
Nbre de CD	1
Spécial	Bonus en fin de jeu
Existe sur	Rien d'autre









Le pouvoir magique de l'épée-tonnerre nous fait profiter d'un dernier coup éclatant.

Entre film et jeu vidéo

Onimusha est construit comme un film, avec des scènes marquantes et des rebondissements. Les cut-scenes sont nombreuses et apportent un plus certain au jeu, que l'on admire au final autant que l'on y joue. À cet égard, les visages possèdent un rendu étonnamment réaliste et ne serait-ce leur relative rigidité, on aurait presque l'impression d'admirer de vrais acteurs. Onimusha propose des voix en anglais et des sous-titres en français. Le résultat est acceptable, même si on regrette évidemment de ne pas pouvoir choisir les voix originales, en japonais. Onimusha propose, à intervalles réguliers, quelques énigmes, sans doute capables de vous bloquer parfois un petit moment. Il n'y a là rien d'insurmontable, certes, mais on peine parfois sur une combinaison de coffre sans grand intérêt (on fait tourner des chiffres dans le sens des aiguilles d'une montre) ou bien lorsqu'on essaie de retenir les signes censés représenter une langue inconnue, qui vous serviront à récupérer des bonus dans certaines boîtes bien protégées. Bon, c'est bien histoire de dire qu'Onimusha n'est pas seulement un beat-them all bête et méchant, mais qu'il vous oblige également à faire fonctionner un peu votre cervelle... Indéniablement réussi, et d'une beauté esthétique parfois remarquable, Onimusha remplit son contrat à merveille. Reste un jeu à la durée de vie limitée qui laissera un goût amer dans la bouche de certains joueurs, surtout s'ils ne sont pas du genre à vouloir y rejouer pour améliorer leur score...

Chris

Par moments, vous incarnez Kaede, la femme ninja. Elle ne possède pas de pouvoirs magiques mais elle est très agile et peut lancer des Kunai (petits couteaux).

Notes

15 Technique
Persos et monstres bien modélisés, décors soignés et effets « spéciaux » réussis (brouillard, feu...).

16 Esthétique
Certains décors ont presque un rendu photo-réaliste. Visages des personnages également très réussis.

15 Animation
Combats sublimes de violence et de rapidité. Sorti de là, le perso principal court tout le temps...

16 Maniabilité
Le système de garde et les esquives pendant les combats demandent un peu d'habitude, c'est tout.

15 Sons
L'ambiance sonore colle au jeu, avec des musiques au style varié et des cris de rage lors des affrontements.

10 Durée de vie
Les acharnés termineront Onimusha en quelques heures. On peut heureusement y revenir pour se défouler...

+ Plus
Réalisation plus qu'honorable. Combats rapides et trippants ! Design des épées fabuleux.

– Moins
Intérêt limité (mais c'est le genre qui veut ça). Durée de vie trop courte !



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Onimusha 2 est d'ores et déjà prévu ; la bande-annonce présente dans Onimusha lorsque vous terminez le jeu le prouve sans qu'aucun doute ne soit permis. Apparemment, la suite se situera 10 ans après le premier épisode, et vous manipulerez cette fois un personnage borgne, avec un bandeau sur l'œil gauche.

Le système de notation

Pour délocker le maximum de choses à la fin d'Onimusha, il faut atteindre le rang S, qui est évidemment le plus élevé, et pour ce faire, il faut atteindre un maximum de 30 points sur leur système de notation. Voici comment les notes sont attribuées. Notez également qu'il faut essayer de récupérer les 20 fluorites (petites pierres spéciales) dispersées dans le jeu pour avoir accès au mini-jeu Oni Spirits, dans lequel vous devez casser des urnes pour récupérer des âmes le plus rapidement possible. Si vous terminez les douze stages du Oni Spirits, vous aurez droit à des munitions infinies et à l'épée Bishamon en commençant une nouvelle partie.

Temps mis pour terminer le jeu :
0-3 heures = 10 pts, 3-4 heures = 7 pts,
4-5 heures = 5 pts, 5 heures et plus = 3 pts.
Démons tués :
600 et plus = 10 pts, 500-599 = 7 pts,
400-499 = 5 pts, 0-399 = 3 pts.
Âmes absorbées :
55 000 et plus = 10 pts, 45 000- 54 999 = 7 pts,
35 000-44 999 = 5 pts, 0-34 999 = 3 pts.
Rang final :
rang S = 30 pts, rang A = 25-29 pts, rang B = 18-24 pts,
rang C = 10-17 pts, rang D = 0-9 pts.



L'avis de Chris

Voilà un jeu définitivement bien réalisé et défoulant à souhait. Onimusha n'est certes pas un titre qui fait dans la finesse et la réflexion intense, mais quant à vous faire passer des moments jubilatoires, au moment où vous empalez les démons sur votre épée, ce jeu n'a pas son pareil... en attendant Devil May Cry.

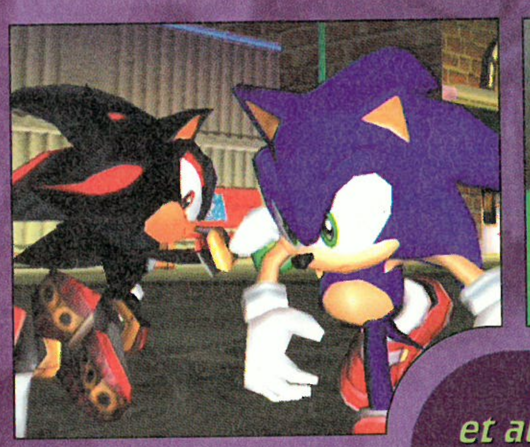
L'avis de Greg

Onimusha est puissant par son ambiance, ses graphismes, son action et sa musique. Il est en revanche très faible au niveau de sa durée de vie et du renouvellement des décors. L'archétype même du bon moment auquel on repense longtemps, mais que l'on trouvera très vite en occase. Un achat assez incontournable toutefois !

Machine **Dreamcast** Genre **Action/Plate-forme**



Sonic Adventure 2







Sonic Adventure faisait la part belle à la vitesse et aux bugs. Pour cette suite tant attendue par les actionnaires, Sega conserve la première et réduit les seconds, ce qui est quand même rassurant.

Sonic The Hedgehog is back. « Physically », and « Mentally ». Y a rien qui peut le stopper, « except » peut-être lui-même, ou les bugs, voire « God ». Souvenons-nous du premier Sonic Adventure, sorti tout buggé pour être à l'heure à Noël lors de sa mise en vente japonaise, et qui n'a malheureusement pas été retravaillé pour sa sortie en Europe. Le syndrome a hélas encore frappé sur ce second volet, tout ça pour qu'il sorte à la fin de ce mois, coïncidant ainsi avec la naissance de Sonic sur Megadrive, il y a dix ans déjà. Résultat ? Un excellent jeu d'action, aux phases variées, mais avec un nombre incroyable de petits problèmes.

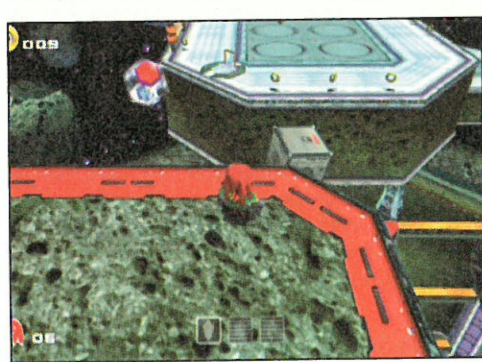
Simplification du déroulement

L'histoire de Sonic commence, comme toujours, avec Robotnik, rebaptisé bizarrement Eggman (son nom japonais), qui s'acharne à vouloir conquérir un monde rempli de lapins et de bumpers. Franchement, vous pourriez vivre chez Sonic, vous ? Enfin, pour réaliser la plus mauvaise escroquerie immobilière du siècle, il lui faut… devinez quoi ? Une arme secrète. Cette arme secrète, ce sera Shadow, sosie maléfique de Sonic, surpuissant et mystérieux. La suite, elle est ultra-prévisible : Robotnik (oups, Eggman) va voler une émeraude ; Sonic va l'en empêcher, et ses amis aussi. Ouf ! Comme pour le précédent opus, le jeu propose six personnages jouables. Sauf qu'ici, ça sent un peu l'arnaque : Sonic et Shadow sont les mêmes, Rouge et Knuckles aussi. Quant à Tails, il ne ressemblait pas assez à Robotnik, alors on l'a mis dans un robot. N'importe quoi…

Gentil ou méchant ?

Au début de l'aventure, le joueur choisit son camp : baba cool ou capitaliste. Chez les gentils, on va devoir empêcher Robotnik (oups, Eggman) de réussir ses plans. Chez les darks, on va aider Robotnik (euh, Eggman) à devenir le maître. Nous voici dont partis pour 18 stages par équipe, à traverser avec les personnages imposés. On ne choisit plus sa quête comme dans le premier volet, mais on suit le cours de l'histoire en passant d'un personnage à l'autre. Pour Sonic et Shadow, il s'agira de niveaux basés sur l'adresse et la vitesse. Pour Knuckles et Rouge, ce sera de la recherche et de la réflexion. Quant à Tails et Robot… euh Eggman, il suffira de bourriner bêtement en évitant de se faire piéger par une caméra toujours aussi pourrie. En gros, il s'agit de phases plus lentes et plus « dirigistes » que pour les autres épisodes. Placé dans un robot lourdingue, le héros doit tirer sur ses ennemis, tout en suivant un chemin sinueux et torturé. Tout ceci est très beau, très bourrin et défoulant à souhait. Mais on y meurt injustement à cause de bugs présents çà et là, alors que nous sommes en présence d'un jeu qui a tout de même nécessité deux ans de développement. Dans la base secrète de la pyramide, Eggman meurt bêtement dans un trou parce que la caméra, bloquée contre un mur, n'affiche plus rien à l'écran. Dans la station spatiale, Tails est aspiré dans le vide à travers une fenêtre bien fermée, voire parfois un mur. Beaucoup d'autres problèmes surréalistes comme celui-ci viennent ponctuer les phases de jeu de ces deux personnages. Bien entendu, cela ne signifie pas que les phases de Sonic et Knuckles sont parfaites. Mais même si la caméra se bloque souvent dans un angle inconfortable, le jeu n'en reste pas moins bon, voire très plaisant.



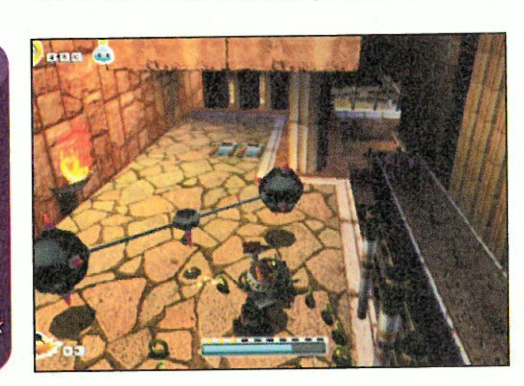


Les phases de Knuckles sont vraiment les plus intéressantes, question profondeur de jeu.



Une part de rêve, une part de brocoli

Heureusement, tout n'est pas catastrophique, malgré des problèmes impardonnables qui empêcheront ce nouveau Sonic de décrocher un « Mégastar ». Dans les phases les plus intéressantes de Knuckles-Rouge, il s'agit de retrouver des



fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sonic Team
Genre	Action/Plate-forme
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (18 blocs)
Nbre de personnages	6
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre !

émeraudes cachées dans des niveaux très vastes. Les deux personnages peuvent planer, escalader les murs et creuser les parois. Des actions qui, rapidement enchaînées entre elles, causent des morts subites de caméra. On se retrouve généralement, après un saut trop rapide dans un puits, devant un écran marron, avec le bruit de son perso qui saute. Comme dans Sonic Adventure 1. Heureusement, les décors superbes (et gigantesques) nous font oublier ce genre de détails, du moment qu'on n'y meurt pas bêtement. Plus encore que dans le premier volet, cependant, la gestion de l'espace et la construction des niveaux rendent le jeu fluide, agréable et sans prise de tête. Pour les niveaux de Sonic, la prouesse technique est bien là : plus rapide, plus de décors, plus de textures. Le tout, bien entendu, sans aucun problème d'affichage, que ce soit à vos pieds ou plus loin sur le parcours ; la console affiche souvent à plus de 100 mètres pour certains niveaux.

Des petits à-côtés salvateurs

Heureusement, Sonic ce n'est pas que cela. On passera rapidement sur les séquences entre les niveaux, où l'on apprend que les persos virtuels aussi jouent mal la comédie, pour arriver dans le jardin des Chao. Sorte de zone-bonus accessible uniquement avec des clés cachées dans des niveaux du jeu, les Jardins Chao sont un lieu d'élevage où la patience est de mise. Dans ce jardin, vous allez éduquer vos Chao, en leur montrant des animaux, ou en leur donnant des « piles » collectées dans le jeu. Ils vont bien entendu muter, et pourront par la suite aller à l'école (!) ou participer à des courses. Les victoires vous ouvriront des bonus idiots, comme gagner une télé pour que vos Chao regardent le dessin animé de Sonic, ou encore de nouvelles musiques pour l'écran-titre. Tiens, parlons-en des musiques. Pour chaque personnage, un style différent et bien défini vient illustrer l'action. Du rock FM pour Sonic et Shadow, du R'n'B style M6 pour Rouge, du hard pour Tails et Eggman, et pour Knuckles, mamma mia ! un rap super pourri, chanté par des faux méchants dont les paroles sont « wech wech, pécho les émeraudes man ! », dans un pur américain de bad boy en survet rouge du Bronx (mais sans gros mots). La Sonic Team a pensé que cela ferait plaisir aux petits bourgeois américains qui écoutent Eminem ? En tout cas, c'est crispant, et même les amateurs de rap confirment. Mis à part cet incident rapeux, le son de Sonic Adventure 2 est vraiment bon et colle bien à ce qui se passe sous vos yeux. Sonic Adventure 2 s'annonce donc comme le produit de l'été, pas saoulant, avec une bonne durée de vie et un plaisir de jeu presque toujours intact. Sans parler des modes 2 Joueurs ultra-speed et très sympas. Au final, voici donc le genre de galette que l'on met dans sa Dreamcast pour jouer une heure avant de bouffer, en revenant de la plage, et dont on se souviendra longtemps en occultant les mauvais souvenirs. Un très bon jeu, mais pour fêter en grande pompe les 10 ans de Sonic, il faudra attendre l'ahurissante version GBA.

Greg

Sonic sur le filet

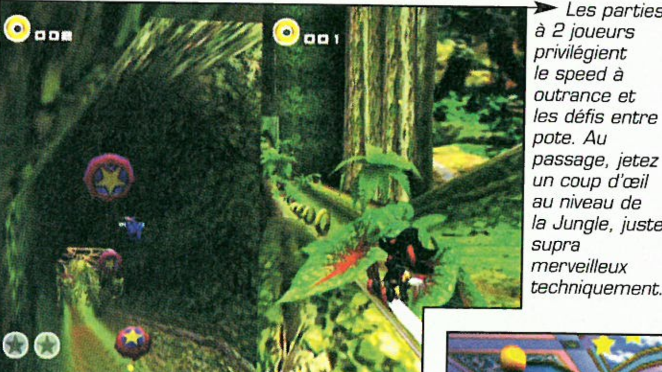
Une fois le jeu terminé, pas question de le ranger ! Outre le système d'épreuves qui vous permet de refaire 5 fois chaque niveau, il vous sera possible de télécharger de nouvelles épreuves pour les niveaux, comme retrouver un Chao, battre un record japonais de vitesse, etc.



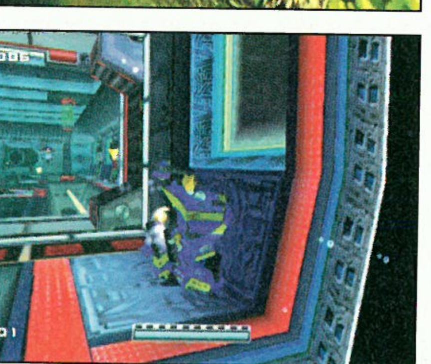


Le pauvre Tails, chouchou des joueurs qui aimaient planer avec lui, se retrouve dans un bien vilain robot. Vivement la version GBA !

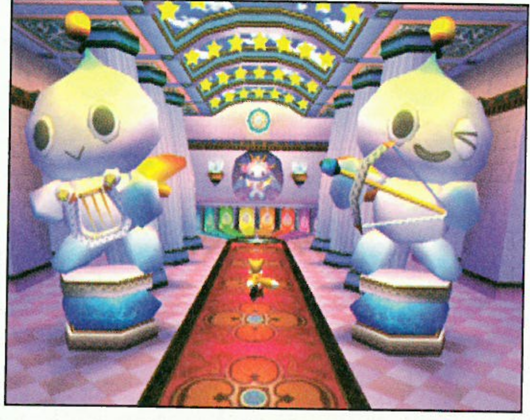
Les robots-Chao sont là pour vous donner des conseils. Une fois percutés, ils s'allument et vous suivent en voletant tout en racontant leur histoire. Un conseil : dans le mode « Option », mettez les voix en japonais, leur voix américaine est super crispante.



Les parties à 2 joueurs privilégient le speed à outrance et les défis entre pote. Au passage, jetez un coup d'œil au niveau de la Jungle, juste supra merveilleux techniquement.



Un must pour tous les ingénieurs en école de programmation : le niveau dans la base spatiale, avec Tails qui traverse les murs.



Notes

18 Technique — Un jeu graphiquement irréprochable. L'affichage, quant à lui, est exceptionnel.

17 Esthétique — De grandes structures fluo et épurées à la Sonic, qui ne trahissent pas l'esprit de la série.

18 Animation — Une perfection dans le genre. Du grand art « made in Sega » !

14 Maniabilité — Le point faible du jeu, avec les angles de caméra catastrophiques !

14 Sons — Selon les personnages et les niveaux, les musiques passent de bonnes à insupportables. Dommage...

16 Durée de vie — À côté d'un Sonic classique qui ne tient pas un après-midi, ce volet en surprendra plus d'un par sa longévité.

+ Plus
Super beau.
Super rapide.
Les phases Knuckles.

– Moins
Les caméras, toujours pourries.
Des bugs inexcusables.
Quelques musiques très douteuses.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

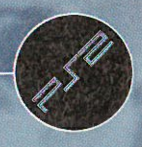
Pour les 10 ans de Sonic, Sega mettra en vente au Japon et sur son site un pack collector, avec un CD de musique doré, une médaille et un bouquin. Le tout pour 300 balles, disponible uniquement les 23 et 24 juin. Trop dur pour nous !

L'avis de Greg

Comme toujours, si vous aimez les petits fours, vous aimerez Sonic 2. Vite avalé, mais on y revient sans cesse pour se refaire les passages que l'on a bien aimés. Sur un plateau, ce serait donc les mini-soufflés au fromage. Chez Sonic, ce sont les derniers stages complètement allumés qui vont à 100 000 à l'heure. T'es fou, lui !

L'avis de Julo

Ce deuxième épisode Dreamcast est une franche réussite. Je n'ai pas trop apprécié les phases de jeu avec Tails et Dr Eggman, mais celles de Sonic et de Shadow sont excellentes ! Ca speed, c'est fun et les niveaux sont super bien conçus ! Rhâââ, la DC ne mérite pas son sort, mais elle tirera sa révérence en beauté !

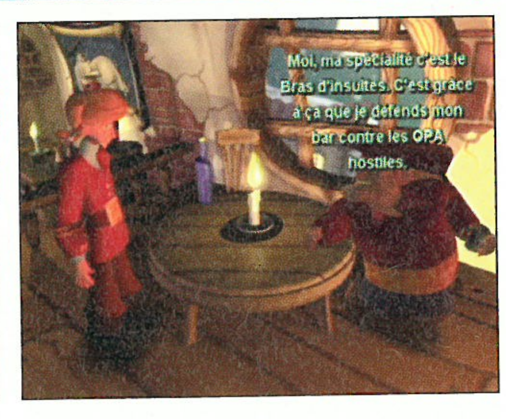


Escape from Monkey Island



Au moment où j'ai plus ou moins décidé d'arrêter le café, voilà que j'attaque un nouveau Monkey Island. Hum, on ne peut pas dire que les conditions soient idéales… Et voilà, je suis bloqué ! Haaaaa, vite, un petit jus pour décompresser !

Depuis plusieurs années, on ne voit plus de jeux d'aventure réellement passionnants comme ceux d'antan. Je ne sais plus qui, à la rédac, m'assurait que la série des Chevaliers de Baphomet était réussie ; j'ai approuvé pour ne pas le contrarier, mais à mon avis, il manque encore quelque chose pour qu'il devienne un incontournable. En fait, seuls quelques éditeurs comme LucasArts, avec une liste impressionnante de jeux géniaux, ou Sierra (Space Quest, Leisure Suit Larry) ont réussi l'exploit de créer de véritables titres d'aventure avec de vraies énigmes bien tordues qui donnent mal à la tête, tout en gardant une grosse part d'humour qui permet de ne pas se sentir frustré devant la difficulté. Avec le passage à la 3D et la complexité des jeux d'aujourd'hui, on pensait que le vieux concept du « un problème : une solution » allait disparaître. Ce qui est en partie vrai.





Et pourtant…

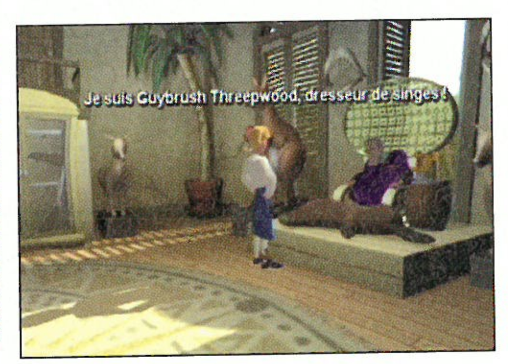
Le légendaire Guybrush Threepwood de Monkey Island fait son retour sur PlayStation 2. Après 3 volets, dont le premier date déjà de plus de dix ans, ses aventures continuent à explorer le même univers (les Caraïbes), avec des personnages semblables et la même loufoquerie. À présent, Guybrush s'est marié avec sa douce, Elaine Marley, le gouverneur de l'Île de Mêlée. À leur retour de nuit de noces, ils s'aperçoivent tous deux qu'ils ont été déclarés morts, et qu'un riche promoteur australien s'approprie petit à petit toutes les demeures de l'archipel grâce aux duels d'insultes ; une discipline (où il excelle) qui consiste à balancer des vannes à son adversaire jusqu'à ce qu'il se retire, ridiculisé. Il nourrit aussi une haine féroce contre les pirates et transforme les îles en zones hyper-touristiques où les corsaires sont déclarés persona non grata. Ces derniers se voient expropriés dans des bidonvilles lugubres où ils vivent à l'écart de la société. L'autre « bad guy » qui fait son apparition est Charles LeCharles, un mystérieux aristocrate qui veut récupérer le poste d'Elaine et qui, pour conquérir les votes des électeurs pirates, promet de leur fournir du grog à volonté. Guybrush Threepwood part en croisade pour mettre fin à tout cela dans un scénario plein de rebondissements. Le tout agrémenté de rencontres de personnages connus (Stan, Lady Vaudou, Murray le crâne parlant…), plus un bon paquet de nouveaux.



Les anachronismes et autres bizarreries temporelles font partie du charme du jeu.

Un jeu tordant et tordu

En ce qui concerne l'histoire, c'est bien entendu du second degré à l'état pur. Il s'agit sans aucun doute d'un des titres les plus loufoques et les plus délirants jamais créés. Les nombreux dialogues sont extraordinairement drôles, les situations ultra-dingues et la construction des énigmes un modèle du genre. On dirige Guybrush à l'intérieur d'un monde en 3D pré-calculée, dans lequel on récupère des objets, tout en discutant avec nombre de personnages. À partir de là, le héros se voit confronté à des épreuves où il faut utiliser avec brio ses neurones pour débloquer des situations. Un exemple : au tout début, pour stopper un gars qui se sert d'une catapulte contre votre manoir, offrez-lui des bretzels afin qu'il quitte son poste, ce qui vous permettra de dérégler sa machine. Ensuite, à son retour, pour recalibrer son tir, le type fait un essai sur un cactus assez proche, dans lequel vous avez placé une chambre à air ramassée précédemment. Transformé en un gigantesque lance-pierre, le cactus permettra de renvoyer le projectile sur son expéditeur !



fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	LucasArts
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde (590 KB)
Nbre d'heures de jeu	+ de 30h
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC, Mac

Des puzzles trop bien pensés !

Bien évidemment, pour éviter de se retrouver bloqué trop souvent, les énigmes en cours sont toujours nombreuses, trois au minimum. De cette manière, si on est coincé d'un côté, on peut toujours aller voir ailleurs, en attendant de trouver la réponse au problème. Le principe est souvent le même : il y a un objectif principal divisé en trois sous-quêtes. Par exemple, pour sortir de la première île, Guybrush a besoin d'un bateau et d'un équipage. Pour recruter chacun des trois marins et réquisitionner un navire, il y a toute une série d'énigmes que l'on peut résoudre dans n'importe quel ordre. De plus, même si les solutions sont loufoques, voire parfois illogiques au premier abord (à un moment, pour creuser un trou, il faudra utiliser des marionnettes...), il y a toujours un indice ou une phrase prononcée qui paraissent anodins mais qui, en fin de compte, se révèlent importants. Concernant les environnements, on a droit au total à 4 îles complètement différentes. L'île de Mêlée, résidence de Guybrush et d'Elaine, l'île de Lucre, l'île de Jumbalaya, sorte de Club Med beauf où règnent le capitalisme et la politique anti-piraterie, et enfin la fameuse île aux Singes. Tous ces endroits vous mèneront à la recherche de l'Insulte Suprême, talisman vaudou d'une grande puissance et point culminant de cette aventure que l'on ne termine pas en moins de trente heures de jeu ! L'interface est claire : elle se résume à un bouton pour prendre les objets, un autre pour les utiliser ou parler et un dernier pour l'action par défaut. Sur la tranche, un bouton pour afficher l'inventaire ; le stick droit fait, lui, défiler les choix de dialogues ou d'actions. Aucun problème de maniabilité à signaler. Graphiquement, comme vous pouvez le voir sur les photos, le style est vraiment beau, on est proche du dessin animé. En fait, le seul reproche à formuler, mis à part le style que certains peuvent trouver un peu vieillot, vient des temps de chargement qui, s'ils ne sont pas nombreux, se révèlent plutôt longuets. Mais là-dessus, il faut plutôt remercier la lenteur du lecteur DVD et ses temps d'accès. Pour tout le reste, je ne trouve rien à redire, Escape from Monkey Island est sans aucun doute le jeu d'aventure le plus réussi de ces dernières années sur console. Le style est fantastique, ça ne se prend pas au sérieux et cela va vous permettre de passer quelques heures à jongler entre les fous rires et les crises de nerfs.

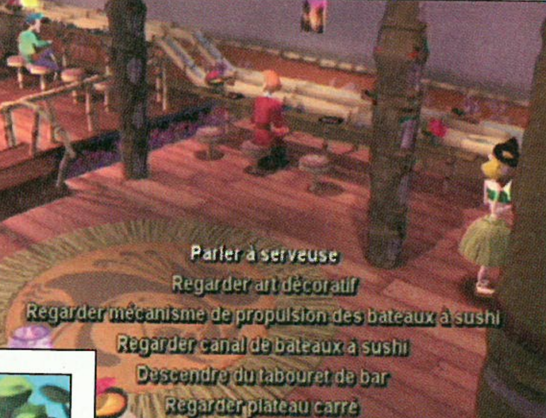


Angel

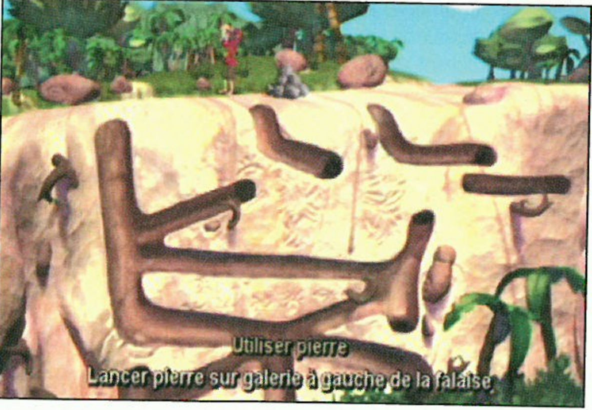


Les cinématiques sont aussi d'une grande classe !

Une fois de plus, Stan s'est reconverti. Il est devenu promoteur immobilier.



Souvent, le nombre de choix sera énorme, mais rassurez-vous, faire un mauvais choix n'est jamais pénalisant.





Notes

16 Technique
Il n'y a rien de bien impressionnant, mais c'est développé avec soin.



18 Esthétique
Guybrush en 3D s'en sort finalement très bien. Les décors restent dans l'esprit. C'est tout bueno.



15 Animation
Une fois de plus, rien d'extraordinaire. C'est juste moyen, mais pour un jeu d'aventure, ça reste suffisant.



17 Maniabilité
La prise en main s'effectue très facilement et l'interface est exemplaire. En deux minutes, on a compris le système.



18 Sons
Les doublages français sont très réussis. Toutes les blagues débiles ont été traduites de l'anglais avec précision.

18 Durée de vie
L'aventure est assez longue pour que vous restiez scotché des dizaines d'heures devant votre écran.



+ Plus
Des cinématiques bien réalisées.
L'humour.
La simplicité d'utilisation.
La durée de vie.



– Moins
Les temps de chargement.
Nada...



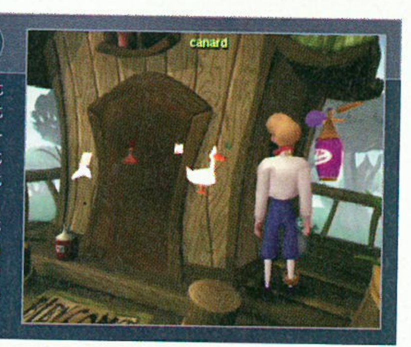
8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Afin d'exploiter les capacités de stockage du DVD, LucasArts a ajouté, en guise de bonus, un bon paquet de dessins tirés du story-board. Si vous avez l'œil, certains vous donneront des indices pour résoudre quelques énigmes. En outre, on peut voir que le développement a suivi scrupuleusement les dessins originaux.

In the pocket !

L'inventaire de cet épisode est particulièrement bien fichu. Déjà, il affiche tous les objets en 3D et permet, à l'aide d'une touche, d'avoir une description (généralement très sommaire) qui peut donner un indice quant à son utilisation. Il permet aussi d'assembler certains objets entre eux, comme l'éponge que l'on imbibe de grog. Tout cela avec une facilité déconcertante. Y a pas à dire, LucasArts a bien compris que la réussite d'un jeu d'aventure passe nécessairement par une interface claire et précise.



L'avis d'Angel

Bien que je sois un énorme fan des Monkey Island, je peux dire en toute objectivité que cet épisode est l'un des plus réussis de la saga. L'humour bien débile me fait toujours autant marrer et les énigmes sont tordantes comme jamais. Un must pour les amateurs de jeux d'aventure !

L'avis de Trazom

Depuis les Chevaliers de Baphomet, aucun jeu d'aventure pure n'était venu s'échouer sur console. Désormais, avec « Escape », on peut de nouveau goûter aux joies incommensurables de la loufoquerie ultime. Ce jeu, aux frontières de l'irréel, est une bouffée de fraîcheur et une alternative aux jeux moins subtils. L'essayer, c'est l'adopter !

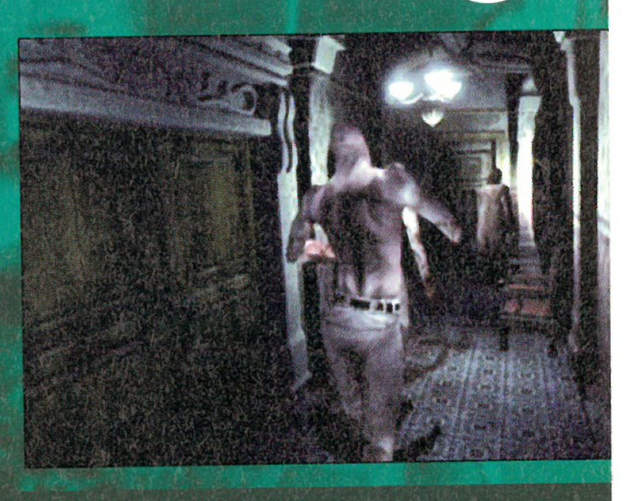
Machine **Dreamcast** Genre **Survival-horror**



Alone in the Dark

The New Nightmare

mega Joypad star

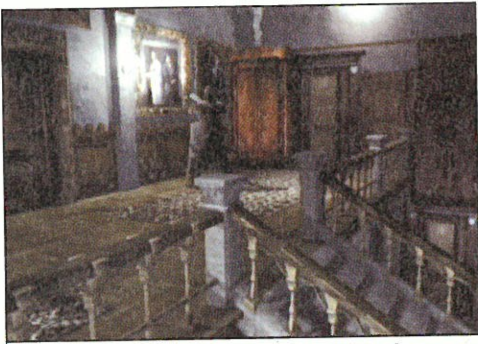


Après la version PSone, testée le mois dernier, voici venir Alone in the Dark sur DC. L'occasion de revenir rapidement sur un titre d'exception, qui nous fait profiter ici de ses plus beaux atours. Un titre impressionnant, tout simplement.

Alone in the Dark quatrième du nom est sans doute l'épisode le plus réussi de la série. Le premier avait fait sensation parce que c'était la première fois que l'on découvrait un titre de ce genre, et lorsqu'on jette en coup d'œil neuf ans en arrière, en 1992, on se dit que Frédérick Raynal, sur le coup, avait vraiment eu une idée de génie. Alone 2 et Alone 3, eux, ont surfé sur la vague du succès et possèdent certes quelques qualités, mais entre-temps, on a connu la grande vague des Resident Evil, avec leur rythme plus soutenu, leur ambiance plus profonde, et il faut bien avouer qu'Alone, aux yeux du plus grand nombre, est alors resté en retrait. Et puis, voilà qu'arrive cette version New Nightmare, fruit d'un travail acharné de plusieurs années, que l'on doit à une équipe française : DarkWorks. Certes on sent que ce titre s'inspire dans une large mesure des Resident Evil déjà existants, mais après tout, on pourrait estimer que ce n'est qu'un juste retour des choses.

Alone in the Loft

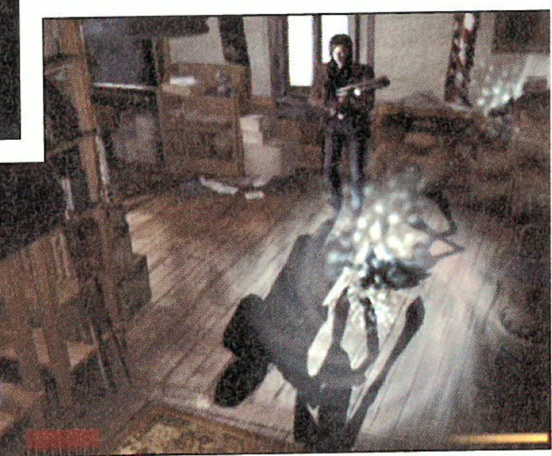
Pour tous ceux qui n'ont pas eu la chance de lire le test d'Alone 4 sur PSone, le mois dernier (et puis aussi surtout parce qu'il faut bien que je les remplisse, ces deux pages), rappelons rapidement le concept et le scénario de ce « New Nightmare ». Vous incarnez ici, au choix, Edward Carnby, un détective privé, ou bien Aline Cedrac, une ethnologue. Ces deux personnages se rendent ensemble sur Shadow Island, mais pour des raisons bien différentes. Edward, lui, désire résoudre l'énigme qui entoure le meurtre de l'un de ses amis, qui s'est rendu sur cette île quelques semaines auparavant. Accessoirement, il est également censé protéger Aline. Aline, elle, se rend sur Shadow Island pour aider un savant, Obed Morton, qui a découvert une civilisation inconnue jusqu'alors : les Indiens Abkanis. Elle désire également, secrètement, tenter de résoudre le mystère qui entoure l'identité de son père, qu'elle n'a jamais connu... Avant même que nos deux héros n'aient mis un pied sur l'île, les choses se précipitent : l'avion qui les transporte a un accident, et ils se retrouvent tous les deux séparés. Edward et Aline se croiseront quelquefois au cours de l'aventure, mais ils ne resteront jamais bien longtemps ensemble. Leurs scénarios sont complètement distincts et les dangers qu'ils doivent affronter ou les énigmes qu'ils doivent résoudre n'ont strictement rien à voir. C'est une excellente chose car cela permet d'appréhender cet Alone in the Dark selon deux points de vue complètement différents. Les personnages que vous croisez sont peu nombreux, mais peuvent néanmoins être parfois d'une importance vitale. Je pense tout particulièrement à Edenshaw, le vieil indien, gardien de traditions sacrées et qui en sait manifestement beaucoup plus qu'il ne veut bien le dire. Et je pense également à Lucy Morton, mère d'Obed et aveugle à présent, cloîtrée dans sa chambre, avec ses dizaines de bougies allumées autour de son lit. Son aide sera indispensable à Aline durant son aventure.



Les tableaux présents dans ce hall renferment souvent des secrets.

fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	DarkWorks
Genre	Survival-horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (12 blocs)
Nbre de CD	2
Spécial	Scénarios parallèles
Existe sur	PSone et PC (bientôt PS2)



Des petits tourbillons se forment : des créatures de l'ombre vont apparaître !

Une histoire de famille

L'histoire d'Alone 4, c'est avant tout celle des Morton, et ce sur plusieurs générations. Vous allez apprendre de multiples choses sur cette famille, et comprendrez peu à peu la psychologie des différents personnages qui la composent. Inutile d'en révéler davantage ici. Une partie de l'intérêt d'Alone in the Dark réside dans la découverte des multiples documents éparpillés dans les différents endroits que vous explorez, et dans votre capacité à recoller ensemble les pièces d'un sombre puzzle. Côté ambiance, Alone 4 fait dans l'angoisse enveloppante, qui vous colle d'abord un tout petit peu, puis qui ne vous lâche plus. Il faut dire que les éléments qui jouent en faveur de cette atmosphère lugubre sont nombreux. On est constamment plongé dans le noir (ce qui fait superbement ressortir la gestion du faisceau de votre lampe torche, remarquez), et on ne sait jamais à quel moment un monstre va apparaître. Les cris de frayeur soudains qui accompagnent telle ou telle apparition (la surprise est un élément-clé, ici) sont comme des coups de tonnerre, et il est presque impossible de ne pas sursauter. Les grognements des zombies et autres chiens sauvages semblent presque avoir un petit quelque chose de malsain et mettent mal à l'aise. Bref, il n'y a aucun doute, question ambiance d'outre-tombe, ce titre tire son épingle du jeu et réussit indéniablement son pari. Ceci, associé à une qualité de réalisation hors du commun et à une aventure qui tient la route (avec certes un schéma classique : on trouve des clés, on ouvre des portes, il y a des énigmes à résoudre, des monstres plus ou moins forts à abattre, etc.), fait d'Alone in the Dark sur Dreamcast une nouvelle référence du survival-horror. Les fans du genre pourront ranger ce titre avec fierté à côté de Resident Evil 3 et de RE Code : Veronica. Il ne déparera en aucun cas leur collection...

Chris



Dans le faisceau de votre lampe, les éléments importants se mettent à clignoter.

Cette vieille femme a manifestement peur du noir. On la comprend.

Notes



16 Technique
Les décors ressemblent à de véritables planches à dessin. Personnages assez bien modélisés.



18 Esthétique
Ces véritables tableaux sur lesquels jouent ombre et lumière resteront dans les mémoires.



15 Animation
Votre perso se déplace avec raideur, mais c'est voulu. Les ennemis, eux, sont souvent très vifs.



16 Maniabilité
Une maniabilité à la Resident Evil, avec tout ce que cela implique de bon et de mauvais.



18 Sons
Bruits de pas, effets stéréo, musiques, cris... Tout est de qualité ici.



18 Durée de vie
On apprécie évidemment le système de scénarios parallèles, qui rallonge la durée de vie.



Plus
Graphiquement superbe. Ambiance sonore excellente. Gestion de la lumière quasi-parfaite.



Moins
Pas vraiment novateur, après RE. Les monstres apparaissent de nulle part (énervant !).



8/10 Note d'intérêt



Plus loin...

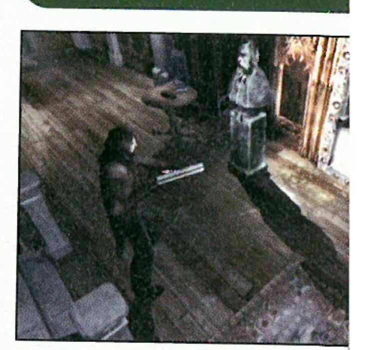
Edward Carnby est un personnage récurrent, présent dans tous les Alone in the Dark. Remarquez toutefois qu'il n'a pas toujours le même âge, ni la même apparence. Carnby peut faire penser, dans une certaine mesure, à Cid, de la série des Final Fantasy, que l'on retrouve à chaque épisode mais qui, à chaque apparition, est différent.

Penser à recharger son arme : une priorité !

Voilà un conseil qui a l'air d'aller de soi. Recharger son arme... cela se fait automatiquement, sans même que l'on ait besoin d'y penser. Certes, mais dans le feu de l'action, la moindre seconde compte, et si vous la perdez, le mince fil qui vous raccroche à la vie pourrait bien être brutalement coupé. Lors d'affrontements avec des ennemis, jetez constamment un coup d'œil sur votre chargeur, quelle que soit votre arme, afin de surveiller le nombre de vos balles. Lorsque la dernière cartouche est tirée (attention, rappelez-vous que Carnby possède un pistolet à double barillet ; il tire donc deux balles à la fois), et si votre adversaire n'est pas mort, appuyez sur la touche d'inventaire (le jeu se met en pause) et rechargez donc tranquillement votre arme. Si vous comptez sur la recharge automatique, votre personnage perd en effet un peu de temps, et l'ennemi, la plupart du temps, a le loisir de vous agripper et de vous infliger des dégâts. Ce petit truc est évident (fastidieux, aussi, pourrait-on dire) et la plupart des joueurs de Resident Evil le connaissent. Il n'est toutefois peut-être pas inutile de le rappeler ici...



Les Indiens Abkanis vénéraient certaines divinités animales.



L'avis de Chris

Voilà un jeu de plus qui prouve une nouvelle fois que la Dreamcast est une excellente console capable de faire de bien jolies choses. Copie conforme de la version PSone (en bien plus beau), cet Alone 4 saura vous tenir en haleine et vous émerveiller par son aspect beauté « horrible » presque hypnotisante. Un titre à ne pas laisser passer !

L'avis de Julo

Les gars de DarkWorks étaient fiers de cette version DC... et ils avaient bien raison ! Le jeu est toujours aussi bien, mais beaucoup plus beau ! Le Survival-Horror à la française a du bon (surtout esthétiquement), et cette aventure, un brin plus mature qu'un Resident Evil, vous fera passer de longues heures de « flippette » devant votre télé.



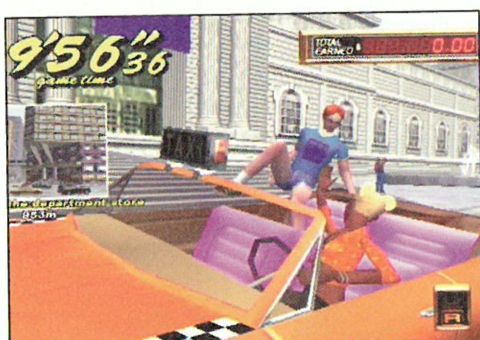


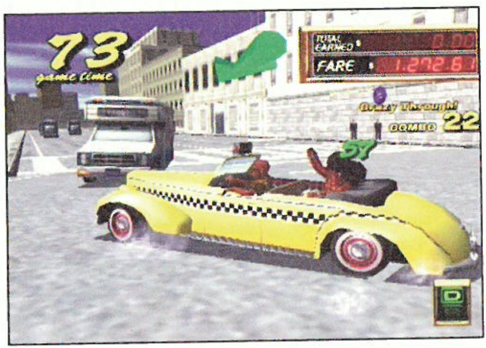
Crazy Taxi 2

Plus dingue que jamais, Crazy Taxi fait son come-back ce mois-ci, dans un deuxième épisode fort efficace, certes, mais qu'on espérait tout de même bien plus surprenant...

Lâchées depuis un petit bout de temps maintenant, les premières infos à propos de cette suite si attendue étaient pleines de promesses... Première chose : les développeurs avaient fièrement annoncé que Crazy Taxi 2 serait développé d'abord sur Dreamcast, sans passer par la case borne d'arcade. Un fait tout simple qui, nous avait-on promis, aurait cette fois permis au jeu de ne plus souffrir de ses origines... Un gameplay plus approfondi ? Moins lassant ? De nouveaux types de challenges ? Des modes de jeu inédits ? C'était ce à quoi nous nous attendions. Lors du premier événement consacré au jeu, on vous avait même fait part d'éventuels modes multijoueurs, jusqu'à 4 en même temps en écran splitté... Alors voilà, aujourd'hui, après avoir joué à la version Test des heures et des heures durant, on commence donc avec une grosse déception : il n'y a ici rien de vraiment nouveau à se mettre sous la dent, et même pas le fameux mode Multijoueur !

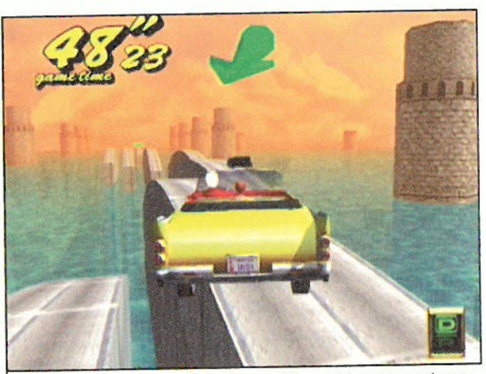




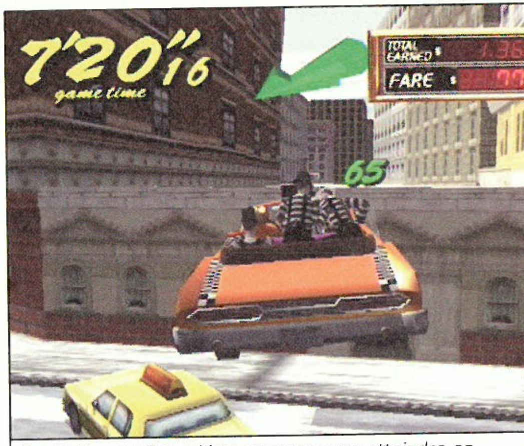


Le même en... pareil

On commence ainsi par tourner en rond dans les menus du jeu, histoire de voir les nouveautés. Le jeu propose comme toujours deux portions de ville différentes, ainsi qu'un mode « Crazy Pyramid »... Un nouveau mode !?! Non, détendez-vous, il s'agit simplement d'un nom tout neuf pour le « Crazy Box » du premier volet. Le principe de ce dernier est toujours de vous apprendre à maîtriser votre cab comme un Dieu, en passant par quelques épreuves rigolotes et de plus en plus difficiles (vous me donnerez des nouvelles des deux dernières d'ailleurs, elles sont super chaudes !), comme shooter une balle de golf géante, faire un saut de 250 mètres en s'élançant sur une rampe de big air en béton, slalomer sur une route suspendue dans les airs...



Les épreuves de la Crazy Pyramid sont toujours aussi marrantes.



Grâce au Crazy Hop, vous pourrez atteindre ce genre d'endroits.

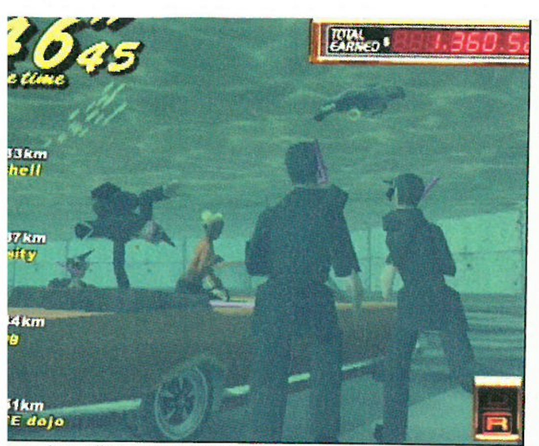
Bref, question modes de jeu, c'est exactement la même chose qu'avant ! Pas glop...
Mais alors, quoi de neuf dans cette suite ? Eh bien il y a tout d'abord le changement de ville. Les quatre chauffeurs californiens du premier opus laissent en effet leur place à des confrères new-yorkais : Slash, Iceman, Cinnamon et Hot-D. Ainsi, vous tournerez et ferez votre beurre dans la grande pomme, un nouvel environnement bien plus vaste qu'avant, mais aussi plus bouchonné ! Les routes sont plus larges, la circulation est plus dense et le jeu même un poil plus beau. On note quelques problèmes de clipping, certes, mais rien de franchement scandaleux. Et puis, le jeu est toujours aussi rapide (sauf si vous jouez en 50 Hz, bien sûr) et encore plus maniable qu'avant. Les Crazy Drift, Crazy Stop, Crazy Dash et autres manœuvres sortent à la perfection ; on finit même par faire exactement ce que l'on veut de la caisse. Bref, impossible d'attaquer Crazy Taxi 2 sur le plan de la réalisation, l'équipe de Hitmaker a encore fait de l'excellent boulot.

Des nouveautés dans le gameplay ?

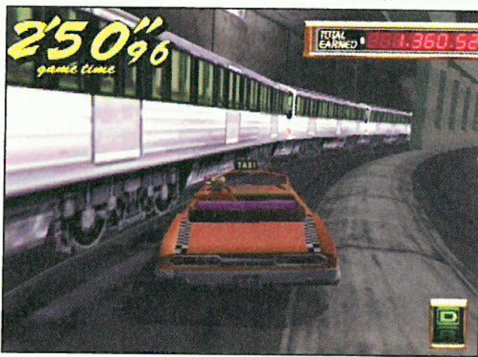
Évidemment, oui, sinon ce serait carrément l'arnaque ! Tout d'abord, on vous propose désormais un nouveau type de course, avec la possibilité de prendre jusqu'à quatre clients en même temps pour les déposer tour à tour, un peu comme dans certaines épreuves de l'ancien Crazy Box. Indiquées en bleu, ces courses représentent évidemment un gros paquet de pognon et il faudra savoir où les trouver

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Hitmaker
Genre	Course / Arcade
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (20 blocs)
Nbre de villes	2
Spécial	50/60 Hz, Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre



Les clients qui vous attendent dans l'eau portent masque et tuba.



(la plupart du temps, elles sont bien planquées), histoire de faire un bon run et de péter les high scores... La réussite du jeu tient encore une fois dans la connaissance parfaite de la ville, des bons clients et des raccourcis, qui sont, au passage, vraiment plus nombreux qu'avant. La principale difficulté du jeu vient d'ailleurs de là : il faudra savoir user comme il faut de la nouvelle manœuvre, le « Crazy Hop ». Il s'agit en fait d'une fonction de saut automatique, attribuée directement à la touche Y, et qui vous permet d'atteindre des portions de route surélevées ou même de passer par-dessus de petits obstacles. Plus que jamais, vous devrez connaître au mieux les deux portions de la ville pour vous amuser et vous en tirer avec un rank A ou S. Cette fonction de saut vous permettra également de sauter par-dessus la circulation, pour gagner un temps précieux, mais aussi pour récupérer des pourboires en faisant des combos (chaque manœuvre assure 1 point de combo supplémentaire et quelques dollars à la course). Voilà, à part ça, rien de neuf. En fait, ces petites nouveautés ne transcendent pas le gameplay, bien sûr, mais quand même... Après avoir éclaté le premier Crazy Taxi dans tous les sens (même en mode Pro, sans les flèches et les lieux de destination !), j'ai quand même réussi à m'amuser ici, bizarrement. Cela dit, le plaisir durera pour moi encore moins longtemps qu'avant, c'est certain. La note finale de 6/10 reflète donc ce sentiment de déception, que tous les fans du premier opus ressentiront à coup sûr. Évidemment, Crazy Taxi 2 est (un poil) mieux que son grand frère, la formule est toujours aussi speed, fun, etc. Mais le fait d'avoir plus affaire à un add-on qu'à une vraie suite me gène vraiment. Maintenant, à vous de voir, en fonction de votre degré de fanatisme pour Crazy Taxi... En tout cas, si vous n'avez pas joué au premier, et surtout si le côté Arcade un peu lassant ne vous gêne pas plus que ça, n'hésitez pas : Crazy Taxi 2 a de bons moments de délire à vous offrir !

Julo

Une suite pas vraiment digne de ce nom, pour un jeu qui reste quand même très fun



Quand vous connaîtrez le jeu par cœur, vous pourrez passer en mode Pro et enlever les repères.

7'47"93
game time
FARE

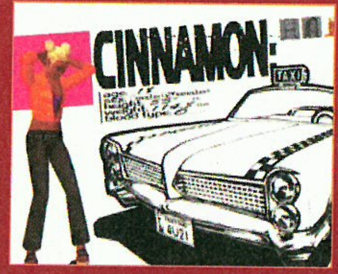
Le nouveau type de course, avec ici trois mimes à faire monter dans votre cab...

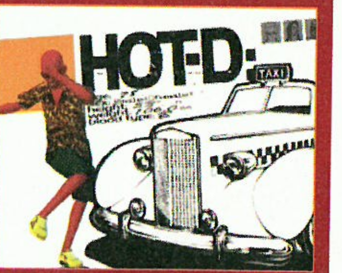
Les nouveaux personnages

Voici donc les quatre remplaçants new-yorkais de nos anciens chauffards de taxis. Ils ont l'air un peu plus « wild » que les anciens, hein ? Surtout Slash et Iceman, qui ressemblent d'ailleurs étrangement au chanteur d'Offspring et à Tommy Lee (ils ont tous deux participé à la B.O. du jeu)... Sachez aussi qu'il sera tout de même possible de jouer avec les anciens personnages. Les nostalgiques devront cependant finir toutes les épreuves de la Crazy Pyramid, ce qui n'est pas une mince affaire vu que les deux dernières s'annoncent super chaudes !









Notes

15 Technique — Moteur amélioré, avec des axes plus grands et plus de circulation, sans trop de clipping.

16 Esthétique — Les textures sont un peu moins chaleureuses qu'avant, mais le jeu reste haut en couleur, bien designé, etc.

17 Animation — Le jeu bouge vraiment bien (en 60 Hz), il est très fluide et l'impression de vitesse est excellente.

17 Maniabilité — La prise en main reste la même, mais les manœuvres se font plus facilement.

17 Sons — B.O. excellente, conversations entre le chauffeur et les clients marrantes et bruitages corrects.

12 Durée de vie — C'est là que le bât blesse. Si en plus vous avez déjà passé des heures sur le premier opus...

+ Plus — Les ziques d'Offspring. Le fun, la jouabilité, la vitesse. La taille de la ville.

– Moins — Ça manque de vraies nouveautés. Modes de jeu et gameplay identiques au premier volet.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Vous savez quoi ? Cette daube de Taxi, le film, serait en fait la source d'inspiration de la série Crazy Taxi... Hum, ouais, le film avait fait un carton énorme à l'époque au Japon ! La vache, quand on y pense, si ça se trouve, on est passé à deux doigts du rap français à la place d'Offspring en fond sonore !



L'avis de Julo

J'adore Crazy Taxi, vraiment. Ce jeu m'éclate et, contrairement à beaucoup de monde, je peux y jouer des heures sans me lasser. Cette suite est encore meilleure, évidemment, mais ne propose pas assez de nouveautés pour nous surprendre. Une petite déception donc, pour un jeu qui n'avait déjà pas fait l'unanimité.

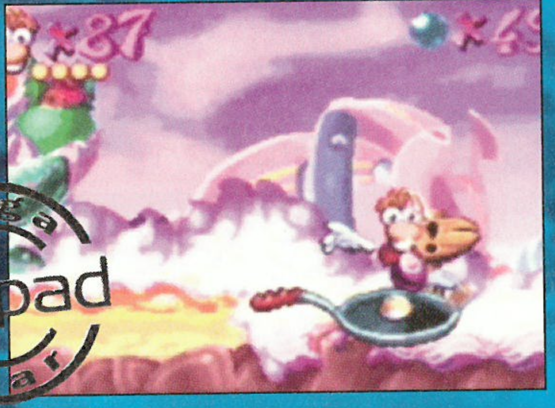
L'avis d'Elwood

Allez hop, on prend les mêmes et on recommence ! Zou, place à la facilité et à la « suite tranquille ». Zéro nouveauté (ou si peu), un gameplay certes ultra-efficace, mais tellement rodé qu'il n'émeut personne et voilà : vous obtenez un Crazy Taxi 2 aussi accrocheur que désespérément rétrograde. On attendait mieux pour la fin de la DC...

GAME BOY ADVANCE

Rayman







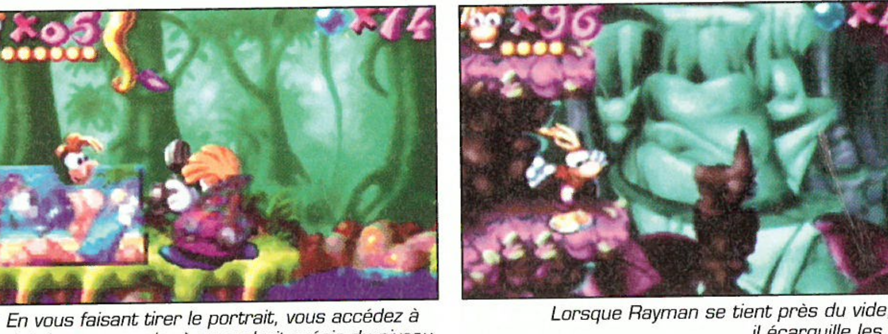
Joypad mega star

La première cartouche officielle GBA arrive enfin à la rédaction, sous forme d'Eeprom. Et c'est Rayman qui ouvre le bal, annonçant des centaines de titres à venir !

Il est inouï de constater la vitesse à laquelle une nouvelle machine a été domptée par les développeurs d'Ubi Soft. Car si Rayman fait partie de la première fournée de titres à sortir sur la Game Boy Advance, il réussit déjà à devenir une sérieuse référence de la portable en matière de prouesse technologique. En effet, avec cette prodigieuse cartouche, nous avons le sentiment de jouer à la mouture PSone ! La conversion est tout bonnement parfaite. Identique aussi bien dans sa réalisation que dans l'agencement de ses niveaux. Vous y incarnez toujours le héros fétiche d'Ubi, dont l'auguste mission consiste à délivrer ses amis (les Lums) de leur prison d'acier. On retrouve d'ailleurs la fameuse introduction composée d'écrans somptueux, avec en sus la possibilité d'afficher les textes en français, ce qui n'est pas pour déplaire à nos chères petites têtes brunes. Aaaah... et dire qu'il y a encore six ans, nous ne doutions pas un seul instant qu'un jour nous aurions tous Rayman dans notre petite poche.

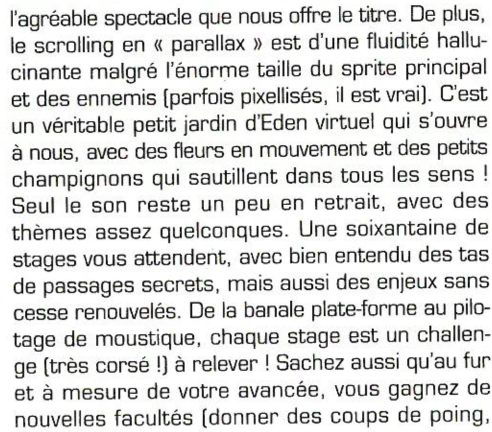
Beau à se crever les yeux

Malgré l'écran non rétro-éclairé de la portable 32 bits de Nintendo, les couleurs explosent littéralement à notre figure en un véritable festival. Pour l'instant, aucun titre ne peut encore se targuer de la beauté de Rayman. C'est simple : prenez la version PSone et recadrez la représentation de façon un peu plus serrée, pour obtenir une idée de l'agréable spectacle que nous offre le titre. De plus, le scrolling en « parallax » est d'une fluidité hallucinante malgré l'énorme taille du sprite principal et des ennemis (parfois pixellisés, il est vrai). C'est un véritable petit jardin d'Eden virtuel qui s'ouvre à nous, avec des fleurs en mouvement et des petits champignons qui sautillent dans tous les sens ! Seul le son reste un peu en retrait, avec des thèmes assez quelconques. Une soixantaine de stages vous attendent, avec bien entendu des tas de passages secrets, mais aussi des enjeux sans cesse renouvelés. De la banale plate-forme au pilotage de moustique, chaque stage est un challenge (très corsé !) à relever ! Sachez aussi qu'au fur et à mesure de votre avancée, vous gagnez de nouvelles facultés (donner des coups de poing, s'accrocher, planer...), qui vous permettront de rendre plus puissant votre nain de jardin. En bref, Rayman fait désormais partie des « must have », à acquérir sous peine de passer pour un « has been » ou un « poor guy ». Un soft magistral qui séduira aussi bien les petits que les grands, par la magie qu'il dégage.



En vous faisant tirer le portrait, vous accédez à un point de sauvegarde, à un endroit précis du niveau.

Lorsque Rayman se tient près du vide, il écarquille les yeux !







Les boss de Rayman se distinguent par leur grande taille.

fiche technique

Éditeur Ubi Soft
Genre Plate-forme
Sauvegardes Oui (pile)

Notes



18 Technique
16 Sons
18 Maniabilité



9/10 Note d'intérêt

Machine Game Boy Advance Genre Plate-forme/Action







Castlevania Circle of the Moon

Nathan Graves, alias le Comte du sado-masochisme, revient dans de nouvelles aventures pleines de flagellations et de morsures. Les gothiques comme Angel vont adorer.



Les environnements sont vraiment classieux !

Castlevania fait partie des classiques de Konami qu'on ne rechigne pas à jouer, avec les Metal Gear. Pour ce nouvel opus intitulé Circle of the Moon, vous combattrez une nouvelle fois l'increvable Dracula, revenu pour l'occasion d'entre les morts. Cet épisode Game Boy Advance marquera les annales par sa réalisation chiadée et sa profondeur de jeu. On commence par la qualité sonore du soft, qui bouleversera les mélomanes. En effet, des orgues baroques ainsi que des chants grégoriens viennent ponctuer l'action de leur symphonie glaciale. Avec Krazy Racers, du même éditeur, Castlevania jouit d'une bande-son phénoménale ! Jouez au casque et vous serez hypnotisé par tant de grâce maléfique ! Du point de vue graphique, le titre bénéficie de décors gothiques fort sombres d'un goût sûr, pour qui veut transformer son intérieur en chapelle. C'est beau comme une gravure d'époque et cela n'a rien à envier à un Dracula Symphony of the Night sur PSone, par exemple. De plus, malgré la faible taille de votre perso, tout reste prodigieusement lisible à l'écran. Bref, toutes les conditions sont réunies pour passer des instants inoubliables avec sa portable !



Le loup-garou réclame sa dose de coups de fouet !



Monstres et merveilles

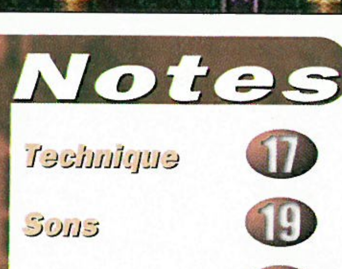
Comme dans les volets précédents, le héros est doté d'un fouet aux propriétés redoutables. En maintenant enfoncée la touche correspondante, Nathan peut faire tournoyer son arme pour former une sorte d'écran de protection. On retrouve bien sûr les classiques éléments du gameplay qui peuplent les Castlevania, avec les chandelles à détruire qui vous offrent des cœurs régénérateurs d'armes secondaires, et les fameux points d'expérience à gagner, qui augmentent votre force. Autrement, le point fort du jeu est de proposer un système novateur de pouvoirs magiques, avec un système de 20 cartes que vous pouvez mixer à votre guise pour combiner des compétences. Soit 100 combinaisons pour jouir de sorts tels que le feu, la glace, la pierre ou le tonnerre affectés à votre fouet. À vous de créer les sortilèges les plus fous pour vaincre vos adversaires ! Sans parler des multiples objets magiques à dénicher, qui vous conféreront la course rapide ou encore les double sauts ! Et dire que toute cette profondeur de jeu tient dans le creux de notre main ! Avec ses boss immenses de plusieurs écrans et ses nombreuses créatures de la nuit (zombies, revenants, gargouilles, momies...), Castlevania : Circle of the Moon s'impose à votre culture vidéo-ludique, au même titre que Rayman, comme une référence en matière de plate-forme et d'action. Un hit en béton armé, aussi résistant que l'adamantium de Wolverine !



Le premier boss est un fauve à deux têtes !



Notes





Technique	17
Sons	19
Maniabilité	18
Note d'intérêt	9/10

fiche technique

Éditeur	Konami
Genre	Plate-forme/Action
Sauvegardes	Oui (pile)
Spécial	Pour 1 joueur

Toutes les sorties européennes

L'été, c'est trop le pied… mais remplir le chapo des Zappings, surtout lorsqu'il est aussi énorme, reste bien lourd. Eh oui, c'est aussi ça la vie. Première possibilité, vous dire que, pour une fois, tous les titres présentés dans ces deux pages ne frisent pas nécessairement l'indécence. Suprenant, nan ? Pas de doute, l'E3 a réellement fagocité l'ensemble du mag. Bon sinon, dans la catégorie des histoires passionnantes, sachez que ce très cher Tintin (maquettiste de son état) s'amuse à dévisser les pneus avant de certains vélos. En clair, il se pourrait bien que la rédaction ne soit pas au complet au retour des vacances… C'est du beau !



Bloody Roar 3



International League Soccer

Bloody Roar 3

Bon, voilà, je vais vous parler pour la dernière fois de Bloody Roar 3. Un peu moins de place que prévu, E3 oblige… et puis on en a énormément parlé ! La version PAL qui nous est proposée aujourd'hui souffre d'un syndrome conversion en 50 Hz caractéristique (avec les bandes noires sur l'écran), mais la vitesse du jeu reste acceptable, heureusement. En ce qui concerne le jeu lui-même, les douze personnages (plus quelques-uns cachés) restent assez bien modélisés et disposent d'une palette de coups conséquente. On ne peut toutefois pas s'empêcher de trouver ce jeu de combat quelque peu brouillon et, surtout, pas très novateur par rapport aux anciens épisodes. Reste un titre assez impressionnant, avec de multiples combos, qui saura faire passer un bon moment à pas mal d'amateurs de baston virtuelle. Ce n'est déjà pas si mal…

Chris



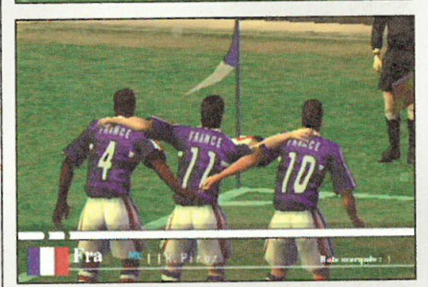
6 — *Éditeur* : **Virgin Interactive** — *Machine* : **PlayStation 2**

International League Soccer

En tant que passionné de jeux vidéo et de football, je m'insurge contre International League Soccer. Ce titre est tout bonnement mauvais. Les joueurs se déplacent comme des boiteux et manient la balle aussi bien qu'un sexagénaire. Les tirs sont affreusement mous. De plus, c'est beaucoup trop lent et construire un minimum son jeu est quasiment impossible. Je ne parle même pas des tacles assassins par-derrière que l'on peut effectuer sans que l'arbitre ne siffle une faute. Le tout est agrémenté de commentaires à la limite du carton rouge, qui saoulent en moins de deux minutes. Bref, à éviter à tout prix !

Angel





3 — *Éditeur* : **Codemasters** — *Machine* : **PlayStation 2**

Krazy Racers



Mario Kart fait des émules ! Réalisé par Konami, on retrouve logiquement tous les personnages principaux de ses jeux (Goemon, la pieuvre, Twin-bee…). Le titre dispose de quatre coupes constituées chacune de quatre circuits, ce qui nous donne un total de seize pistes. La réalisation technique à base de mode 7 (rotation et zoom) et d'effets de transparence apporte au soft beaucoup de crédit. Entièrement calqué sur le modèle de MK, des bonus à foison (missiles, dynamite…) vous permettent de pourrir la vie de vos adversaires. Paradoxalement, les férus de F-Zero trouveront le titre trop facile et les tracés des circuits trop basiques. Heureusement, une myriade d'options vient soutenir avec efficacité la durée de vie de Krazy Racers, avec des épreuves de permis à passer (pour débloquer la dernière coupe) ou encore deux modes bien sympathiques en Vs. Le premier est un « chat perché » à la bombe, tandis que le second vous propose de freiner le plus près possible d'un ravin ! À noter que pour jouter à plusieurs, le soft nécessite une cartouche dans chaque GBA.



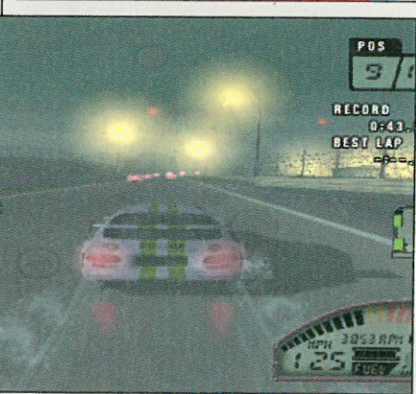


Le Mans 24 Heures

Si la version Dreamcast des 24 Heures du Mans avait créé la surprise au moment de sa sortie, bizarrement, cette mouture PlayStation 2 ne nous a fait ni chaud ni froid. La conduite, très orientée arcade, a pris un sacré coup de vieux. Même en paramétrant les options de réalisme au maximum, il faut vraiment y aller comme un goret pour perdre de l'adhérence. Du coup, difficile de trouver le pilotage passionnant surtout après avoir goûté à GT3. À côté de ça, techniquement, le jeu se révèle moins impressionnant que sur Dreamcast, en dépit d'un nombre de polygones revu à la hausse (ça ne se remarque pas !) et d'arrêts aux stands magnifiquement motion-capturés : les textures scintillent à mort, les couleurs sont plus ternes et les effets de lumière flashent moins, bof, bof. Bref, à quelques semaines du lancement européen de Gran Turismo 3, l'achat de ce produit « ultra-grand-public » ne se justifie pas des masses.

Willow



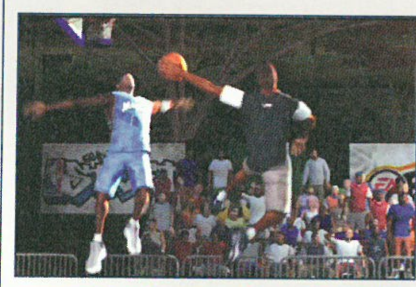


6 — **Éditeur : Infogrames**
Machine : PlayStation 2

NBA Street

Pour un jeu qui reprend le concept éculé de NBA Jam, NBA Street s'en sort relativement bien, surtout si on le compare aux toutes dernières productions de Midway. Tout d'abord, les développeurs d'EA Big ont su innover un minimum en intégrant un système de tricks : via certaines combinaisons de touches, vous pourrez réaliser des feintes et des dunks spectaculaires pour mettre les défenseurs dans le vent. Cool. Autre gros atout, NBA Street est particulièrement bien programmé, on reconnaît les joueurs au premier coup d'œil, ça bouge vite et bien (mention spéciale à la palette de mouvements), enfin la prise en main est un vrai régal. Le hic, c'est que si on se laisse prendre au jeu assez rapidement, le titre d'EA Big montre ses limites au bout d'un après-midi de jeu intensif. On passe son temps à dunker comme un gros bourrin et forcément, ça finit par gaver... seul comme à plusieurs d'ailleurs. Hé ouais, c'est le genre qui veut ça.

Willow



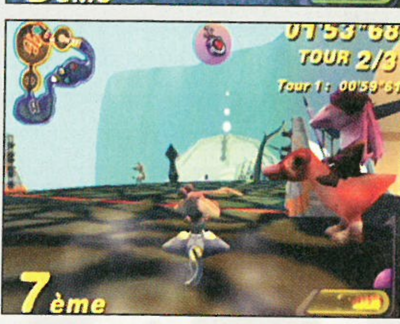




Super Bombad Racing

Un énième Mario Kart-like. Cette fois, il est basé sur Star Wars. Destiné avant tout aux enfants, le jeu propose 8 personnages en provenance d'Episode 1, dessinés en « super deformed » avec une tête plus grosse que celle d'Elwood (les cheveux en plus). Les 9 courses sont marrantes, bien construites et utilisent comme décors les endroits célèbres du film. Il y a pas mal d'itinéraires possibles et les options du genre armes, turbo et Cie sont nombreuses. La maniabilité ne pose pas de problème. Néanmoins, on se lamente





des temps de chargement particulièrement longs et surtout du manque de niveaux de difficulté. En effet, c'est tellement facile que même les différents modes Arène ou Multijoueur (4 simultanément) gavent assez rapidement. À réserver aux enfants et à personne d'autre.

Angel

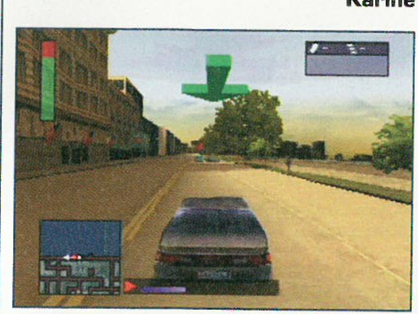


Éditeur : LucasArts
Machine : PlayStation 2

World's Scariest : Police Chases

Ce jeu s'inspire d'un type d'émission plébiscité par les Américains : les poursuites de bagnoles retransmises à la TV. Dans la peau du rookie, diverses épreuves seront à passer pour entrer dans l'académie de police : maîtriser l'un des 4 véhicules à disposition, viser juste pour atteindre votre cible... Un mode Free Patrol vous lâche en plein L.A. pour bondir sur les méchants. C'est plutôt très répétitif, avec une voiture difficile à diriger. Les décors, quant à eux, sont assez laids, et il n'y a que 3 modes de jeu. Les arrestations sont aléatoires, et votre voiture subit des dégâts. Dire qu'on s'en lasse vite serait un euphémisme...

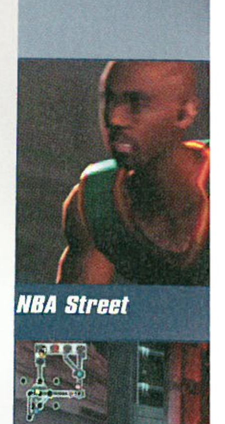
Karine







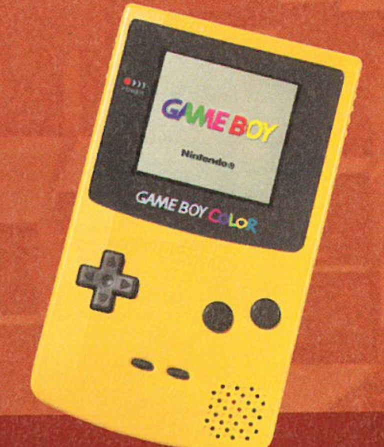
Le Mans 24 Heur



NBA Street

8ème
Super Bombad Raci

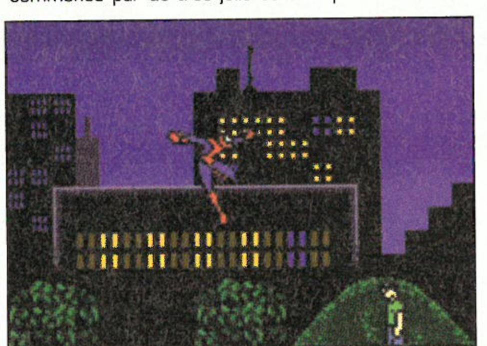
Toutes les sorties Game Boy Color

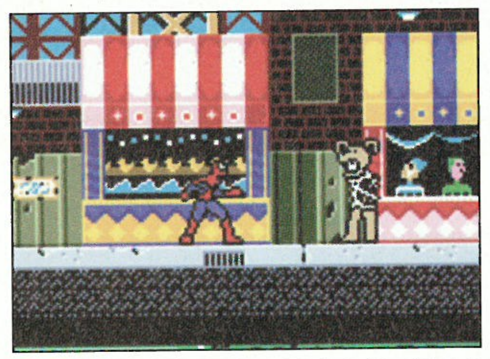


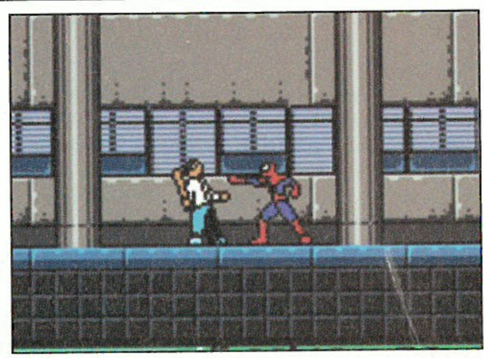
Les hommes qui se déguisent sont à l'honneur ce mois-ci. Je ne parle pas de ceux qui bossent au Bois de Boulogne mais de ceux qui rendent justice la nuit en parfait anonymat. Ils sont vraiment trop forts puisque leur mission du moment consistera à sauver la Game Boy Color d'une mort future. Et c'est mission réussie… enfin, pour l'instant !

Spider-Man 2

Quel point commun y a-t-il entre Spider-Man et Superman ? Les deux sont journalistes pigistes pardi ! En attendant le film de Sam Raimi, dont les clichés nous ont un peu effrayés (et fait rire aussi), Activision nous propose sa vision des aventures truculentes de notre ami « Spidey ». D'emblée, le jeu commence par de très jolis écrans qui nous immergent dans l'intrigue scénaristique avant de nous lancer dans l'action pure et dure. Spider-Man 2 mélange savamment plates-formes et baston. Évidemment, le super héros jouit de toutes ses super propriétés tirées des Comic Books. Il peut ainsi se coller à n'importe quel mur, être alerté par ses super sens ou encore se balancer de toile en toile dans les airs. Les animations ainsi que les graphismes des protagonistes s'avèrent d'excellente facture pour de la Game Boy Color, d'autant plus que la prise en main du soft demeure parfaite. Avec ses environnements variés







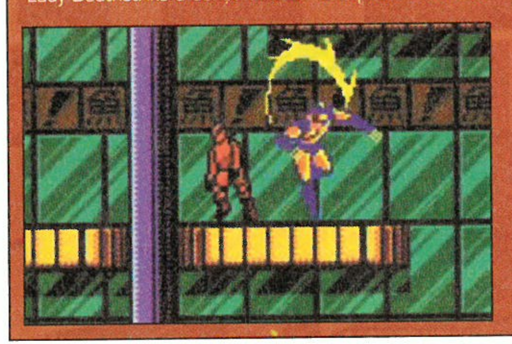
(la rue, l'usine…) et ses nombreux super vilains (Dr Octopus, Mysterio…) à lyncher, vous en prendrez décidément « plein la toile », façon de parler ! Fort divertissant et agréable, Spider-Man 2 constitue une agréable surprise qui saura aisément captiver la hargne des fans du tisseur.

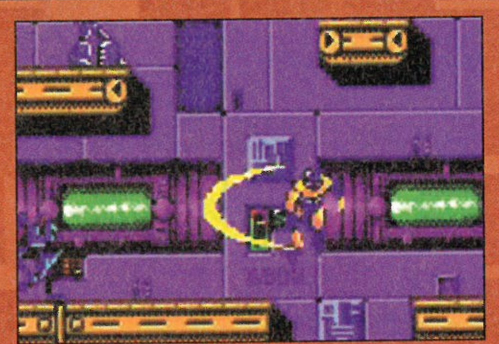


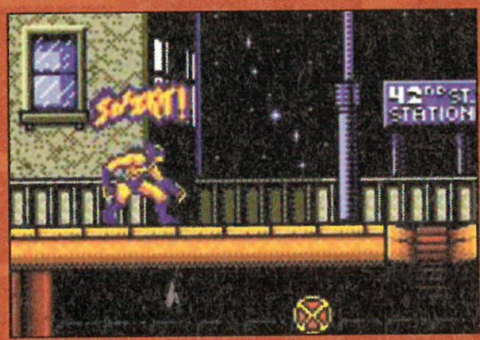
Éditeur : Activision
Genre : Action
Pour GBC uniquement

X-Men Wolverine's Rage

Wolverine fait partie des personnages les plus charismatiques de la Marvel. Grâce à ses pouvoirs auto-guérisseurs et à ses griffes implantées en Adamantium, notre brute épaisse va pouvoir se défouler dans une vingtaine de niveaux. Lady Deathstrike a conçu une arme capable de transformer l'exosquelette de Logan en métal liquide. Ce qui logiquement le tuerait, même si la légende veut que Wolverine soit immortel ! C'est donc pour des raisons d'instinct de conservation que vous exprimerez votre rage dans un jeu qui, à l'image de Spider-Man 2, oscillera entre la plate-forme et la baston. Moins beau graphiquement que les aventures du keum-araignée, le titre se rattrape en revanche dans la qualité de ses animations qui sont tout bonnement fabuleuses. Autrement, l'originalité du jeu réside dans le chronométrage des niveaux qui symbolise votre temps de survie. Bien entendu, au delà de cette durée butoir, c'est le fatal Game Over et la mort subite assurée. Doté d'une prise en main très simple et de combos assez bourrines, X-Men Wolverine's Rage va enchanter une nouvelle fois les amateurs de héros déguisés en collant moulant tout en leur offrant un défouloir très « tendance ».







Dernière minute ! On apprend ce matin d'Activision que le jeu ne sortira pas en France…



Éditeur : Activision
Genre : Action
Pour GBC uniquement

L'actu PC n'est pas des plus brillantes ce mois-ci, et ça tombe bien puisqu'un quart de page saute de la rubrique et que l'E3 nous prend d'assaut. Du coup, ce sont seulement deux jeux qu'on se met sous les crocs : un STR et un simulateur Space Opera.

TÉLEX

Un mot sur l'E3

Cette année, le salon fut aussi riche côté PC. À citer en premier, l'extraordinaire Star Wars Galaxies, le titre de Verant/LucasArts, MMORPG qui a scotché tous ceux qui l'ont vu. Ça sort dans un an... Sinon, en vrac, de gros titres à venir : Max Payne, toujours, Medal of Honor Allied Assault, Unreal 2, Planetside, Freelancer (moins Elite que prévu mais toujours aussi beau), etc.

Bientôt, Cannes

Pour sa 119e édition, le Festival International du Film Fantastique, de S.F. et Thriller de Bruxelles a consacré le prix du meilleur jeu vidéo PC à Baldur's Gate 2 et Resident Evil Code : Veronica sur console. C'est la première fois qu'un festival s'ouvre à notre industrie, et dans le jury, il y avait le rédac chef de nos copains de *Joystick*, Moulinex, ainsi que ceux de *PC Player* Allemagne, *Gamespot.be* Belgique, *PC Gamer* Angleterre et *Game Machine* Italie.

Les jeux PC du mois

I-WAR 2
Pour les fans d'Elite

Éditeur : Infogrames • Genre : Simulation spatiale • Prix : 300 F environ





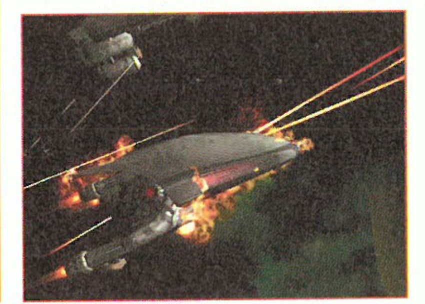


Un léger effet de motion blur sur les étoiles environnantes donne à I-War 2 un graphisme encore plus attractif.

Depuis qu'on attend une suite digne des Privateer et autres Elite, on se contente de tout ce qui s'en rapproche. I-War 2 entre dans cette catégorie, avec un remarquable équilibre entre ses composantes. Dans la peau d'un gamin de 12 ans à qui il arrive plein de bricoles plutôt lourdes, et après quelques années de taule, il est temps pour vous de prendre votre revanche sur la société admirablement créée pour cette suite. Vous évoluerez dans pas moins de 12 systèmes, tantôt au travers d'une campagne et de missions bien scriptées, qui porteront le scénario du jeu, tantôt en toute liberté. En tant que capitaine d'un vaisseau, vous et vos potes de taule pourrez en effet circuler librement à certains moments du jeu, et pourquoi pas aborder des cargos, organiser des raids divers de piraterie pour ensuite commercer avec les marchandises volées. Voire même obtenir des « blue prints » de nouveaux appareils. Ainsi, on appuie sur le bouton hyperespace, et pof, on se retrouve près du petit point bleu qui avant paraissait si loin... Enfin bref, les possibilités d'I-War 2 sont nombreuses. Enrobé en outre d'une réalisation magnifique, avec un moteur 3D sensas, il ne faut pas, en revanche, y voir un soft à la Starlancer : la plupart des appareils que vous piloterez sont, comme dans le premier, de taille suffisamment importante pour qu'on ne s'amuse pas à dogfighter n'importe comment. D'autant que le moteur d'I-War 2 tient compte de l'inertie de ce genre de savonnettes spatiales. Toujours est-il qu'I-War 2, pour les passionnés de simulation, offre un panel de gameplays varié et bien mis en place. Un titre fort, riche et bien réalisé... Vu l'actu du mois, pourquoi s'en passer ?



Si I-War 2 est loin du bête shooter spatial, il offrira néanmoins quelques batailles bien visuelles...





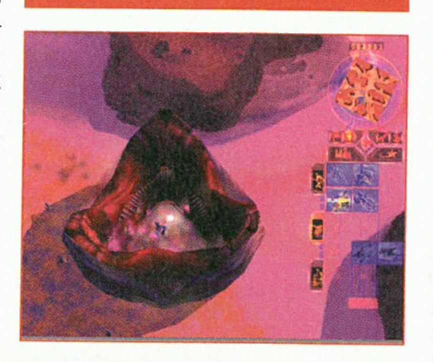
EMPEROR, BATTLE FOR DUNE
Rien que du très classique

Éditeur : Electronic Arts • Genre : Stratégie Temps Réel grand public • Prix : 300 F environ

Dune 2, les amoureux du STR savent que c'est à lui qu'on doit la création du genre. Le nouveau titre de Westwood, fort heureusement, n'a pas eu la prétention de s'appeler Dune 3, et pour cause : il ne fait pas montre d'une audace créative très marquée. À vrai dire, il s'agit même d'un C&C-like, comme on aurait pu s'y attendre, mais fort heureusement, il est bien réalisé et dispose d'une finition très proprette. On retrouve les moissonneuses qui récupèrent l'Epice, la seule ressource du jeu, dans le sable d'Arrakis, et la possibilité de choisir parmi trois des grandes Maisons : les Atréides, les Harknonnen et les Ordos. Chaque camp offre heureusement des optiques bien différentes, au travers d'unités bien différenciées, mais qui restent peu nombreuses dans l'ensemble (environ une quinzaine). En revanche, à la fin de chaque mission, le choix du prochain territoire à conquérir permet de se faire de nouveaux alliés et ennemis, les premiers vous fournissant 2 nouvelles unités spéciales. En tout, ce sont 5 sous-clans (Fremen, Ixians, Tleilaxu, Guilde et Sardaukars) qui pourront participer à votre bataille pour l'Epice. Bon, si dans le principe et l'interface tout est désespérément classique, on trouve tout de même quelques bonnes idées. D'abord, un système de renforts et de réserves, qui vous réassort en fonction des territoires amis et vous permet d'ordonner un repli si ça sent le roussi, pour conserver vos forces en prévision de conflits futurs. Le système des waypoints est également très bien pensé, permettant d'en définir une partie à l'avance et de coordonner des attaques de groupes d'unités les empruntant pour synchroniser correctement vos actions. Le bâtiment Starport permet d'acheter des unités que vous n'avez pas forcément encore les moyens de développer technologiquement, mais elles sont plus chères et mettent plus de temps à arriver. Reste évidemment ce que nous connaissions déjà mais qui marche toujours bien : les vers des sables et autres tempêtes qui viennent foutre le boxon dans les rangs de temps à autre. Techniquement, Emperor est plus léché, réussi, avec des animations détaillées et des effets spéciaux un peu rares mais efficaces. Grosse config recommandée une fois de plus... Enfin, un dernier mot fort négatif sur l'I.A., ridiculement faible (du Warcraft II dans toute sa splendeur), avec un ordinateur borné, attaquant toujours au même endroit même s'il s'y fait laminer. Bref, un titre intéressant pour le grand public, qui n'atteint certes pas un Earth 2150 ou un Ground Control, mais bien léché et intéressant pour les non-intégristes du genre.



Le passage à la 3D permet rotations et zooms, mais malheureusement on ne peut pas changer l'angle de la caméra...





Comme on aurait pu s'en douter, les Harkonnen misent surtout sur les gros chars et armes de destruction massive.



TÉLEX

La classe

Pour jouer à Tribes 2, Chris, Kendy, Caféine, Ackboo et moi-même utilisons ce merveilleux accessoire qu'est le Gamevoice de Microsoft. Un peu cher, certes, surtout lorsqu'on ne gagne pas 1,2 milliard de francs par mois (en moyenne) comme nous autres testeurs. Mais Microsoft a eu la bonne idée, pour tout achat d'un GV, d'en offrir un second pour 49 F. Rendez-vous sur le site Internet : www.microsoft.com/France/chezvous/accessoires/sidewinder/gamevoice default.asp pour avoir tous les renseignements nécessaires.

Les Astuces par Kendy

La devinette pourrie et sexiste du mois, du très fin Greg : « Quelle différence y a-t-il entre une blonde et les Pokémon ? » Réponse : « Les Pokémon évoluent... »



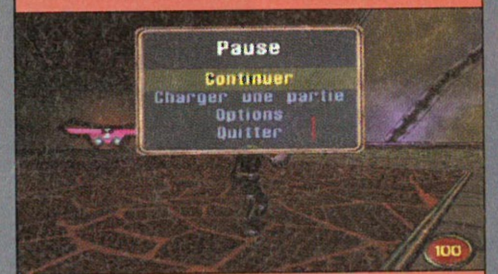
MDK 2 : ARMAGEDDON




Machine : PS2
Version : Européenne

CAMÉRA PANORAMIQUE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 en effectuant les manipulations suivantes : ◎, ⊗, ◎, ⊗.



Pendant le jeu, faites la Pause.



MODE LENT

Lorsque vous jouez avec Max, maintenez la touche R2, puis faites △ quatre fois.

FAIRE PÉTER LE DOCTEUR HAWKINS

Lorsque vous jouez avec le Doctor Hawkins, pressez simultanément sur les boutons L2 + R2 + ◁ + ⊗.

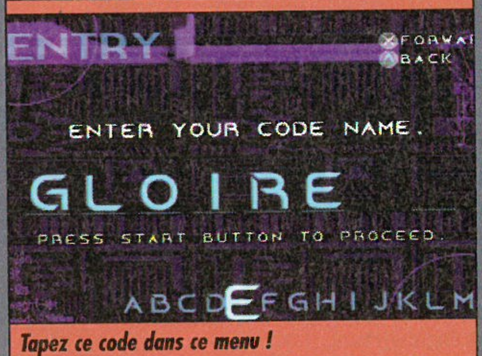
SILPHEED : THE LOST PLANET



Machine : PS2
Version : Européenne

TOUTES LES ARMES

Entrez le nouveau nom suivant avant de commencer la partie : GLOIRE.
Vous jouirez des 9 armes du vaisseau !



Tapez ce code dans ce menu !



Et voilà toutes les armes !

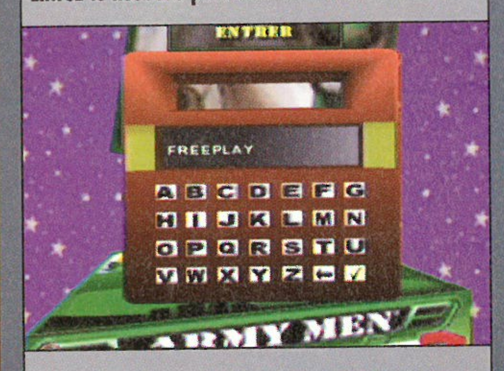
ARMY MEN : SARGE'S HEROES 2



Machine : PS2
Version : Européenne

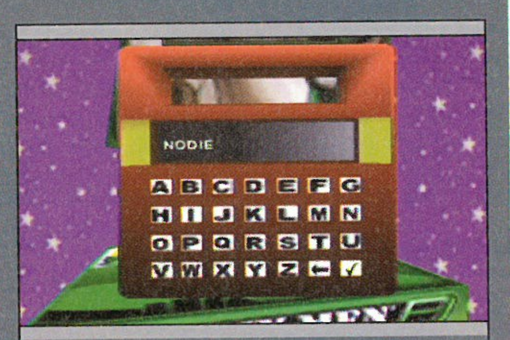
SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le nouveau password suivant : FREEPLAY.



INVINCIBILITÉ

Entrez le nouveau password suivant : NODIE.



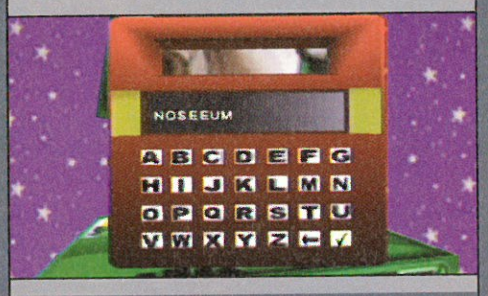
TOUTES LES ARMES

Entrez le nouveau password suivant : GIMME.



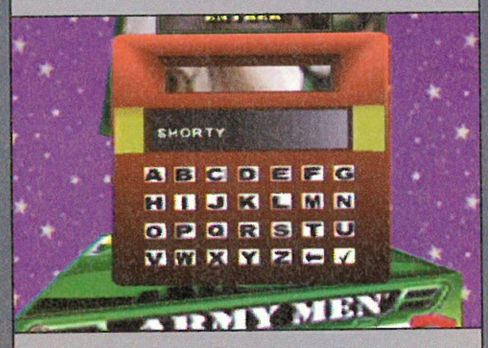
INVISIBILITÉ

Entrez le nouveau password suivant : NOSEEUM.



MINI-MODE

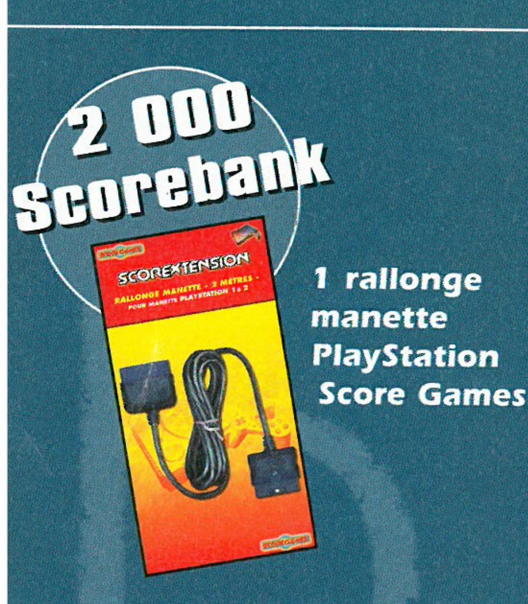
Entrez le nouveau password suivant : SHORTY.



La Scorebank

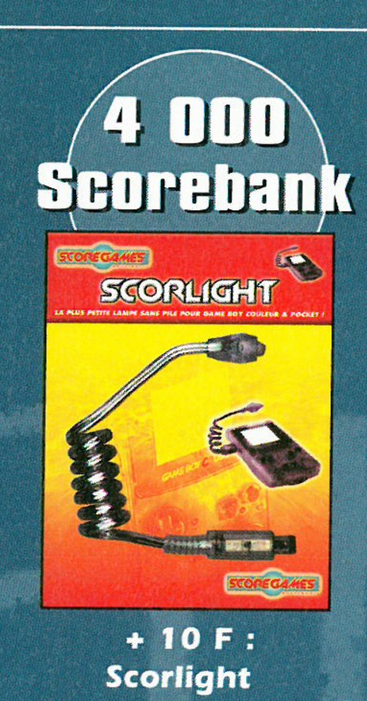
Découpez et conservez précieusement **les billets de 500 Joyscores.** Rendez-vous dans les boutiques Score-Games* où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score Games

4 000 Scorebank



+ 10 F : Scorlight

6 000 Scorebank

+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

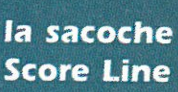


8 000 Scorebank



+ 30 F : la télécommande PS2 Score Games



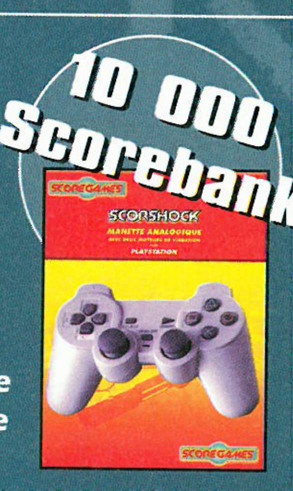


10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual Shock PlayStation

+

la sacoche Score Line



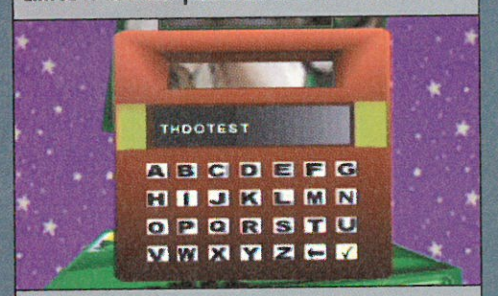
MODE BIG

Entrez le nouveau password suivant : IMHUGE.



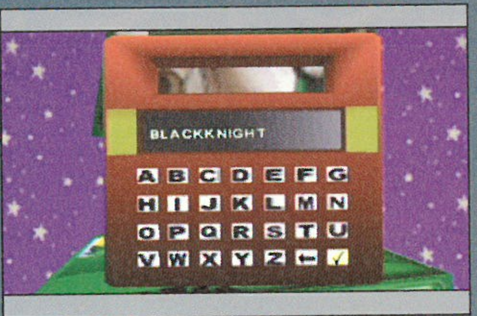
DEBUG MODE

Entrez le nouveau password suivant : THDOTEST.



LES CODES DES NIVEAUX

Boot Camp : BOOTCAMP
Dinner Table : DINNER
Bridge : OVERPASS
Refrigerator : COOLER
Graveyard : NECROPOLIS
Castle : CITADEL
Tan Base : MOUSE
Revenge : ESCAPE
Desk : ESCRITOIRE
Bed : COT
Plasticville : BLUEBLUES
Toy Shelf : BUYME
Cashier : EXPRESS
Toy Train Town : LITTLEPEOPLE
Rocket Base : NUKEM
Pool Table : EIGHTBALL
Pinball Machine : BLACKKNIGHT





NBA HOOPZ



Machine : PS2
Version : Européenne

CHEAT CODES

Sur l'écran « Versus », il est possible de presser sur les boutons de Turbo, de Shoot et de Passe, pour modifier les icones au bas de l'écran. Les chiffres qui enclenchent les codes ci-dessous correspondent au nombre de fois où il faut presser ces touches. Après avoir changé les symboles, n'oubliez pas d'imprimer une direction à la croix du paddle pour confirmer l'astuce. En cas de réussite, une indication visuelle apparaît à l'écran. Par exemple, si le code de l'astuce est 1-2-3 ◁, faites 1 fois ◎, 2 fois ⊗ et 3 fois ◎, suivi de ◁. Facile, non ? P.-S. : Vous n'êtes pas obligé d'être en mode Deux Joueurs pour activer les cheats.



LES CODES DES ASTUCES

Turbo infini : 3-1-2 △
Terrain Beach : 0-2-3 ◁



Terrain Street : 3-2-0 ◁
Tenue Home : 0-1-4 ▷
Tenue Away : 0-2-4 ▷
Balle ABA : 1-1-1 ▷
Granny shots : 1-2-1 ◁
Indiquer le pourcentage de tir : 0-1-1 ▽
Montrer les hotspots : 1-1-0 ▽
Pas de goaltending : 4-4-4 ◁
Pas de faute : 2-2-2 ▷
Pas de hotspots : 3-0-1 △
Grosses têtes : 3-0-0 ▷
Petites têtes : 3-3-0 ◁
Petits joueurs : 5-4-3 ◁













E3 oblige, il n'y a qu'une page de courrier ce mois-ci. Oui, il y a des bulles de pub partout dessus (faut bien vivre !). Promis, à la rentrée, on revient à la normale. Comme ça, vous aurez tout le temps de lire le titanesque dossier E3 de ce numéro, et de demander des précisions pour le numéro de septembre !

Bonnes vacances !

OÙ L'ON PARLE DU ONLINE

Je vous écris parce qu'il y a plein de choses qui me trottent dans la tête. Pourquoi votre rubrique Pécé est-elle aussi petite, se pourrait-il que vous l'agrandissiez ?

Joypad est avant tout un magazine de consoles, voilà la raison. Vous êtes quelques-uns à demander qu'on parle plus des jeux PC, ou simplement qu'on les note. Quant à agrandir la rubrique, sauf mois exceptionnel, nous ne le ferons sans doute pas. Noter les jeux, nous y pensons, mais ceux présentés sont souvent tous très bons, ou à éviter de toute urgence... il n'y a pas tellement de juste milieu. Le texte est donc suffisamment explicite !

(...) Y aura-t-il un mode Online sur GameCube ? Toujours Internet, sur la Xbox, y aura-t-il un forfait spécial pour les joueurs ? Parce que sur Dreamcast, c'est pas donné.

La GameCube a tout ce qu'il faut pour un développement online. Nintendo n'est cependant pas pressé pour le moment (cf. Tendance générale de l'E3). Quant à la tarification du jeu online sur Xbox, ou du système utilisé en Europe, pour le moment, Microsoft n'a encore donné aucun détail.

J'ai entendu parler d'une mouture de Star Wars Online, où l'on sera Jedi et où l'on monte en échelon, est-ce vrai ? À quand et sur quelle console ?

Tu parles du fabuleux Star Wars Galaxies, développé par Verant pour LucasArts. Un des titres les plus marquants de l'E3. Mais pour le moment, il ne sort que sur PC, et dans au moins un an ! En outre, il permet de jouer n'importe quoi, et pas seulement des Jedi (ce seront même les plus difficiles à incarner).

Quake-like, FPS, Doom-like... quelle différence ?

Aucune ! C'est tout pareil !

J'ai vu dans votre numéro de mai des images de « Legacy of Kain 2 », et ça ne ressemblait pas à Raziel ni à Soul Reaver 2. Sont-ce deux jeux différents ?

Oui ! Ce que tu appelles Legacy of Kain 2 c'est Legacy of Kain : Blood Omen 2, l'autre est Legacy of Kain : Soul Reaver 2. Legacy of Kain est une franchise, un monde dans lequel sont développées deux sagas, celle de Raziel (les Soul Reaver) et celle de Kain (les Blood Omen).

Chems, Belfort

JOYPAD ANGLOPHILE

Cher Joypad, je vous écris non pas pour vous jeter des fleurs mais pour vous faire part de certaines remarques.

1) Pourquoi tous les articles ne sont pas signés du nom de leur auteur ? La raison que j'ai trouvée est qu'il existe une collaboration entre plusieurs rédacteurs sur un même sujet. Mais est-ce seulement un choix délibéré de votre part ?

C'est en effet une des raisons possibles. Mais rares sont les articles non signés ; bon, dans ce numéro, le dossier E3 prouve le contraire, mais c'est exceptionnel.

En fait, la plupart des articles non signés sont réalisés par toute la rédaction, et ne comportent pas vraiment d'analyse personnelle, comme les news.

2) Je ne suis pas allergique aux anglicismes, mais j'estime que vous pourriez éviter l'emploi du mot « digital », car le mot « numérique » convient parfaitement. Est-ce juste par ignorance ou alors pour être plus « aware » ?

« Digital », dans l'absolu, c'est tout aussi français que « numérique ». Il est page 724 de mon *Petit Robert*. Si les deux termes sont en effet équivalents, « digital » est plus communément utilisé et compris par le grand public, c'est pourquoi nous préférons ce mot.

3) J'aimerais faire une remarque sur le prix de la PS2. À raison, il a été dit qu'il paraissait exorbitant, mais je rappelle que ce n'est pas un record (cf. la Saturn au lancement). Qui plus est, je trouve plus choquant le prix des jeux GBA : 350 F. D'ailleurs, à votre avis, quel sera le prix de la Xbox et de la GameCube en France ?

Si la Saturn a eu des difficultés à cette époque, c'est aussi à cause de ce prix prohibitif. Les jeux GBA sont chers, c'est vrai, c'est aussi dû au format cartouche et à la politique de royalties de Nintendo. Le constructeur ayant toujours fait son beurre sur le prix des jeux, pas des machines... Quant aux prix en France : on peut tabler sur 2 500 F pour la Xbox et 1 800 F pour la GC (estimations).

(...) James Bond

Joypad mode d'emploi

Outre leurs fallacieuses aventures de l'E3, nos chers membres de la rédaction se sont pris d'amitié pour des fusils à eau à haute pression. Vivement les vacances, que les femmes de ménage puissent respirer.



MERCREDI 16 MAI

18 : 42

(À Los Angeles) Durant l'E3, en attendant un repas avec Sony, Gollum décide de se promener gaiement dans la rue. Tous les hommes qu'il croise lui font un grand sourire, et certains essayent même de lui demander l'heure en fourbe. Louche. 500 mètres plus loin, Gollum, tout innocent, rentre dans une librairie… La révélation : il n'y a que des bouquins gay et au plafond un énorme Rainbow ! Gollum, hilare, comprend tout : il est dans le quartier gay… Voilà pourquoi il n'y avait que des gars souriants et en t-shirt moulant dans la rue…

VENDREDI 18 MAI

9 : 30

(À Los Angeles) L'équipe de Joypad est dans la navette pour le salon. Le trafic fait qu'ils perdent un temps fou, alors qu'ils ont une interview avec Shigeru Miyamoto ! Le bus est bloqué depuis près de 8 minutes à deux pas du hall ; malgré les demandes de RaHaN, « la chauffeuse » refuse de les laisser descendre… Résultat, tout le monde arrive en retard sur le stand Nintendo et décide d'annuler l'entrevue plutôt que de débarquer au milieu. Gollum est dégoûté, c'est la 2e fois qu'il rate Miyamoto pour une raison bidon.

21 : 30

(À Los Angeles) Elwood et RaHaN sont à la soirée Sony, qui accueille environ 3 000 personnes, dont beaucoup ont décidé d'aller uriner, créant de longues files d'attente. Ni une ni deux, ils décident d'aller dans les toilettes des dames, où l'attente est moindre (à croire qu'elles boivent moins). À peine entrés, les dames les regardent avec amusement, entamant une discussion en français, pensant qu'ils pigent pas. Dame 1 : « Incroyable, d'ordinaire ce sont plutôt les filles qui vont chez les messieurs. » Dame 2 : « Si ça se trouve, ce sont deux pédés, comment tu veux savoir. »

SAMEDI 19 MAI

11 : 40

(À Los Angeles) RaHaN se rend subitement compte qu'il a perdu son poster de MGS2 dédicacé par Kojima ! Il court demander sur les stands visités s'ils ne l'ont pas récupéré, sans succès. Gollum, qui, lui, a toujours le sien, se contentera d'un rictus.

17 : 30

(À Los Angeles) La dream team de l'E3 est à l'aéroport, prête à rentrer à Paris. Gollum trimballe à la main, depuis 9 heures du matin, son poster MGS2 dédicacé, pour être sûr de ne pas l'abîmer. RaHaN, lui, n'a jamais retrouvé le sien. Après avoir avalé un burger sur place, tous vont faire un tour dans l'autre terminal pour trouver un Virgin où acheter des Zelda GB version US. Gollum : « Aaaah ! Mon poster MGS2 ! » RaHaN : « Ah, toi aussi, tu l'as oublié quelque part, ça y est ? » Gollum : « Le Burger King ! » La sueur perle au front de Gollum, RaHaN se sent moins seul au monde et enfin compris, et assure sa prise sur le seul poster qui lui reste encore : Lord of the Rings.

17 : 50

(À Los Angeles) Il est temps de passer la douane. Le groupe se retrouve à la porte d'embarquement. Gollum (tendant le poster retrouvé de MGS2) : « Regarde ! » RaHaN : « Enc… ! Eh, mais, j'ai oublié mon poster à la douane ! » Éclat de rire général, alors qu'il se met à trottiner pour aller le récupérer.

JEUDI 31 MAI

15 : 08

Kendy, s'adressant à la salle de test : « C'est Pad 106 ou 108 qu'on fait ? » Géraldine et RaHaN, en chœur : « C'est 110, Kendy ! »

15 : 47

RaHaN et Willow viennent d'apprendre que les Athlons 1,33 GHz sont de nouveau en stock, et s'apprêtent à passer commande. Willow est tout excité, et le dit à tout le monde. Caféine (Joystick) : « Hey, mais tu l'as dit à Ackboo, qu'il s'en commande un aussi ? - Ah non ! J'y vais tout de suite ! » Willow sort du bureau et s'arrête net à mi-chemin dans le couloir : « Ah mais ch'uis con ! C'est Ackboo qui me l'a dit ! »

16 : 18

Une soirée « Gift » de Cryo a lieu ce soir sur une péniche. Angel pense qu'il ne restera pas jusqu'au bout. Kendy : « Tu sais Angel, c'est sur une péniche, tu ne pourras pas ressortir quand tu veux… »

16 : 20

Julo prend le téléphone. Willow : « Vas-y, réserve une place pour moi ! » Julo : « Tu permets, j'appelle ma mère, là. »

VENDREDI 1ER JUIN

17 : 13

RaHaN pose une barrette de RAM enveloppée dans son sachet antiélectrostatique argenté, et entourée de scotch jaune marqué « caution, electrostatic sensitive device ». Willow, qui passe derrière lui, s'interroge : « C'est une barre chocolatée ? »

19 : 03

Greg est dans une animalerie pour acheter des poissons à ses tortues. À côté de lui, un magasin de jouets. Il appelle Angel pour savoir s'il veut des pistolets à eau. Après avoir épluché le magasin, il tombe sur un truc. Greg : « Y a écrit de pas tirer dans la face, ça peut blesser tellement c'est puissant ! » Angel hurle dans le téléphone : « Ouiii, vas-y, prends-en deux ! »

LUNDI 4 JUIN

13 : 12

Après avoir déballé fébrilement son fusil Angel le remplit d'eau et commence à doucher Mr Brown, victime innocente qui venait juste d'arriver. Julo y passera aussi. La journée et celles qui suivent seront illustrées de bien belles batailles, toujours à deux doigts de griller les ordinateurs, bien entendu.

MARDI 5 JUIN

13 : 16

Willow nous parle de la Xbox : « Vous avez vu, ils vont sortir Rocky ! Et j'ai vu une photo, Stalone il ressemble trop à Rocky ! »

MERCREDI 6 JUIN

17 : 33

Tous les jours depuis lundi, Kendy, Angel, Greg et tous les autres s'amusent à tirer sur les vitres des autres bureaux pour tester les super soakers. Excédé par le bruit, Casque (*Joystick*) décide de commander des fusils à plus de 300 francs avec visée laser et connexion directe au robinet. Prochaine étape : sniper les passants du haut de l'immeuble. Va y avoir de la plainte chez Hachette…